Le Magazine N°1 des Consoles

Player One



Tekken 3
Les premières photos

Tobal 2, Soul Edge, Toshinden 3,
une avalanche de coups

Cool Boarders
Le surf des neiges sur PlayStation

L'aventure est dans ta console



Mario Kart 64
Le retour de la légende

Pas de Nintendo 64 en France !

72 Février 97

32 F

ISSN 1153 4451 – 219 FB – 7,5 $ Can – 12,5 FS
M 4413 32,00 F






PLAYER ONE

PLAYER ONE est une publication
de MÉDIA SYSTÈME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE Cedex
Tél : 01 41 10 20 30 Fax : 01 46 04 80 57
08 36 68 77 33 (Jeux) / 3615 PLAYER ONE
Pour nous écrire via Internet : sams@player.tm.fr

Directeur de la publication : Alain KAHN

RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Pierre VALLS (pvalls@player.tm.fr)
Rédacteur en chef :
François TARRAIN (elwood@player.tm.fr)
Secrétaires de rédaction :
Nathalie ROY REUILLER, Christophe VERRON
Rédacteurs : Denis ADLOFF (Chon), Stéphane BURET (Bubu), François DANIEL (Wonder), Christophe DELPIERRE (Chris), Mahalia GARRAUD Guillaume LASSALLE (El Didou), Stéphane PILET (Lellou), Christophe POTTIER (Wolfen), Olivier RICHARD (Inoshiro), Reyda SEDDIKI, Sam SOUIBGUI (Magic Sam - responsable import et on line), Ken TANAKA (correspondant au Japon), Julien VAN DE STEENE (Milouse)
Traducteur : Reyda SEDDIKI

MAQUETTE
Conception graphique : Christian DAO
Maquettistes : Jean Marc GASNOT, Lionel GEY
Infographistes : Gilles RENOULT, Wladimir MAGEOT (stagiaire).

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX.
Assistante de fabrication : Agnès SEMPERE.
Photogravure : PI-M
Impression : SNL

PUBLICITÉ
Tél. 01 41 10 20 40
Responsable publicité et marketing :
Perrine MICHAELIS.
Chef de publicité : Delphine BRONN.
Assistante marketing : Stéphane LEGENDRE
Minitel-Audiotel : Lionel KAPLAN

Service abonnement
BII BP 4, 60700 Sacy-le-Grand.
Tél : 03 44 69 26 26
Fax : 03 44 69 26 54

Service des ventes : PROMÉVENTE - Laurie MONFOR.
(réservé uniquement aux dépositaires de presse)
Contact : Pascal DION
Tél vert : 08 00 19 84 57 au terminal E66

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de F
RCS Nanterre B341 547 024
Président-directeur général : Alain KAHN.
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD
Comptabilité : Christine BERNADET
Secrétariat : Valérie COURTOIS.

Commission paritaire n° 72 809. Distribution NMPP. Dépôt légal janvier 1997. Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

EDITORIAL



Acte manqué

Tout le monde l'attendait... et elle nous fait faux bond au dernier moment. La Nintendo 64 ne sort pas, ou plutôt, sortira plus tard !

Certains nintendomaniaques qui ont attendu son arrivée vont sans doute piquer une crise, et la plupart risquent de jeter l'éponge. Bien entendu, nous continuerons à vous présenter les nouveautés N64 venues du Japon et des States. Histoire de rêver à des jeux, que nous découvrirons... un jour peut-être ! Face une telle nouvelle, il n'y a qu'une attitude à adopter. Au début on est triste, aigri et dégoûté. Et puis, on positive, on se dit qu'il y a suffisamment de bons jeux sur PlayStation et Saturn pour que notre appétit de joueur soit rassasié. La preuve dans notre dossier Aventure, bien dense, où l'on vous présente une foule de RPG béton. Et puis il y a les tests avec en première ligne un formidable Cool Boarders ! Allez également faire un tour du côté des OTW : entre Soul Edge et Fighter Megamix, la baston est à l'honneur.

Contrairement à ce que l'on aurait pu croire, ce début d'année 97 ne sera pas marqué par la N64 ! Sega et surtout Sony ont tout à gagner sur un marché en constante évolution... Sur ce, bonne lecture.

Elwood

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE,
19, rue Louis-Pasteur,
92513 Boulogne Cedex.
Pour les Trucs en Vrac, adressez votre courrier à Bubu.



Remerciements aux magazines japonais : Saturn Fan, Sega Saturn Magazine, PlayStation Magazine, The PlayStation, PlayStation Tsushin, Famitsu, Gamest, Gamest EX.

72
FEVRIER

SOMMAIRE

Courrier

Bonne année ! Eh oui, je sais, c'est un peu tard. Mais le numéro de janvier étant sorti fin décembre, je n'ai pas eu l'occasion de vous présenter mes vœux le mois dernier ! Je profite du moment pour faire quelques recommandations : pensez à signer vos dessins au dos, et ne me demandez pas de codes pour des jeux (c'est la chasse gardée de Bubu). Enfin, continuez à écrire aussi nombreux que ce mois-ci, ça fait chaud au cœur !

Sam Player

Lara Croft, l'héroïne de Tomb Raider a-t-elle été dessinée à partir d'un modèle humain ? Si oui, pourrais-tu m'envoyer son adresse ? Tout ceci resterait entre nous, bien sûr !

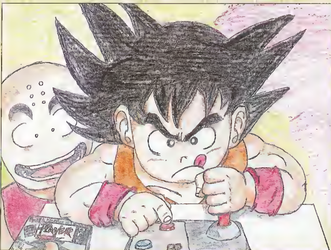
Saint Francis

Lara est un personnage d'animation, et c'est aussi bien qu'elle le reste. As-tu déjà imaginé ce que donnerait cette charmante créature si on la transposait dans la réalité ? Tu conçois une femme avec une taille pas plus large que sa cuisse ? C'est pourtant sous ces proportions incroyables que se cache, ce que certains appellent un corps de rêve. Alors laissons ce monstre délicieux, tout comme ceux des dessins animés japonais à la seule magie de l'animation.

Je voudrais proposer une idée de rubrique, à savoir une rubrique Accessoires, car on est bien embêté quand vient le jour où notre manette de jeu tombe en panne, et que l'on voudrait en acheter une plus solide ou avec plus de boutons.

Poker d'As

Cette rubrique existe déjà, en quelque sorte, puisque nous testons les accessoires dans les Stop Info. Il suffit de lire régulièrement cette rubrique pour savoir à quoi s'en tenir et faire le tri entre gadgets et accessoires indispensables.



Dessin de Lotho.

Dans le test de Destruction Derby 2 (Player One n° 70), vous donnez une note globale de 93 %, en affirmant que ce jeu est plus réussi que le premier volet, alors que celui-ci avait obtenu une note de 97 %.

Florian

Il n'est pas toujours très judicieux de comparer des notes attribuées dans des tests espacés de plus d'un an. Nous donnons les notes en fonction des jeux disponibles sur le moment, tout en essayant de tenir compte des autres notes récemment attribuées. Ainsi, et c'est la même chose depuis l'apparition de *Player One*, nous sommes de plus en plus exigeants au fil des mois. Heureusement d'ailleurs, sinon nous aurions explosé la barre des 100 % depuis longtemps ! De plus, Destruction Derby est sorti en même temps que la PlayStation et a profité, à ce titre, d'un petit régime de faveur. Il offrait alors des sensations que l'on n'avait jamais connues dans un jeu vidéo, et a vu sa note grimper très haut pour cette raison. Avec le temps, l'enthousiasme retombe, les notes reviennent à la normale.

Pourquoi avoir supprimé la rubrique Slayer One ?

Florian

Ce sont les Slayer One eux-mêmes qui ne voulaient plus être parqués dans une rubrique, où ils passaient parfois pour les clowns de service, ce qui n'a jamais été dans leur intention. Ils désiraient juste s'exprimer à leur façon sur les sujets de leur choix, et ce sans avoir à rendre de comptes à personne, ni devoir amuser la galerie. C'est pour cela qu'ils s'incrustent régulièrement dans les Stop Info.

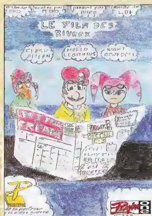
Quand les testeurs en ont marre, il prennent leur retraite ou alors se font virer (ce qui, je l'espère, n'arrive pas trop souvent) ; ils doivent bien être remplacés ! Ma question est : comment

La 1re lettre du mois

C'est la première fois que j'écris à un journal tel que le vôtre. Sachez que même si je ne suis pas un abonné, je reste un lecteur fidèle, car je vous lis à chacune des sorties de votre mag que je qualifierais de bon. Soyons franc : j'aurais pu dire excellent, mais un journal de jeux vidéo qui parle aussi de mangas ou de BD ne peut, à mon sens, être qualifié que de bon. Néanmoins, je vous lis avec le plus grand plaisir et espère que vous continuerez dans cette voie. Voilà, je crois avoir tout dit. Eh oui, pas de questions pour vous, mais j'aimerais faire part d'une réflexion à Nintendo. Je viens d'acquérir une PlayStation, excellente console au demeurant, et ce avec deux jeux : Resident Evil et Final Doom. Je crois avoir assez attendu la fantomatique Nintendo 64, sans arrêt reportée. Je peux vous dire aussi que je ne suis pas le seul à m'être engagé dans cette voie. Sept consoles Sony ont été achetées dans mon entourage proche (copains ou autres) durant les deux premières semaines de décembre. Je sais pertinemment que Nintendo se fout éperdument des petits Frenchies, mais je souhaite de tout cœur que la N64 se plante en France de façon mémorable, uniquement pour leur montrer que les Français ne doivent pas être traités comme la cinquième roue du carrosse. Enfin, c'est comme ça, mais au moins j'aurais libéré ma rancœur. Voilà, je vous quitte là-dessus en vous souhaitant une bonne et heureuse année 1997, et puisse-t-elle vous combler de tout plein de bonnes choses.

Bruno

Ta lettre ne doit pas faire marrer tout le monde chez Nintendo. J'en ai reçu plusieurs semblables à la tienne ces deux derniers mois, et Nintendo pourra avancer les arguments qu'il veut, beaucoup de joueurs en veulent ou constructeur nippon, qui en a pris pour son grade dans cette affaire. Voilà, j'ajouterai simplement que les Français ne sont pas les seules victimes de ces retards, car ce sont tous les Européens qui rongent leur frein depuis un an et demi.



Dessin de César Bastos.

vous y prenez-vous ? Est-ce que vous avez déjà choisi la personne qui va le remplacer ? Ou alors vous avez quatre cents personnes qui se présentent, vous leur faites passer des examens et vous ne gardez que le meilleur ?

Mathieu

Effectivement, il est rare qu'un testeur se fasse virer. La raison en est simple : on devient testeur à *PO* de manière progressive. Au début, un testeur est quelqu'un déjà connu de la rédaction, et il commence par écrire quelques pages seulement. Pour faire cela, je te rassure, il n'y a jamais eu besoin de convoquer qui que ce soit ! Lorsqu'un testeur s'en va, donc, c'est ceux qui écrivaient peu qui prennent sa place, et ce naturellement. Depuis plus de trois ans, la rédaction n'a quasiment pas changé. À cette époque, il y a eu plusieurs départs d'un seul coup, et, exceptionnellement dans l'histoire du journal, sont arrivés Elwood, Didou, Le Flou, Bubu, et Milouse. Depuis, nous n'avons pas eu réellement besoin de personnes supplémentaires. Le dernier pigiste à avoir intégré la rédac est Reyda, passé maître dans la traduction de RPG japonais.

Possesseur **d'une Saturn, je me suis fait un petit plaisir : j'ai acheté Nights... Après quelques jours d'entraînement, je parviens à améliorer les scores jusqu'à atteindre 130 links sur le premier niveau de Frozen Bell, et 107 au deuxième. Le hic, c'est que j'aurais bien aimé comparer ses résultats avec ceux des autres lecteurs. C'est pourquoi je te supplie de consacrer une ou deux pages de PO aux records de tes fidèles lecteurs.**

Guillaume

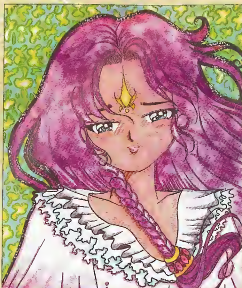
Tu n'es pas le seul à avoir écris ce mois-ci pour demander une telle rubrique. Si nous ne l'avons jamais créée, c'est parce qu'elle existe déjà chez notre petit frère *Ultra Player.* Elle fait quatre pages, et tu trouveras les modalités pour faire enregistrer tes records, qu'ils soient sur 16 ou 32 bits, dans ces pages très convoitées. De plus, dans chaque numéro, des lecteurs peuvent gagner des jeux en fonction de leurs performances.

On fait des volants **pour les jeux de course (Destruction Derby 2, Sega Rally...), des pistolets pour les jeux de tir (Virtua Cop), alors pourquoi ceux qui développent ce genre d'accessoires ne se lancent-ils pas dans des trucs comme :**
– des skis ou un surf fixé sur un socle pour jouer les jeux comme Alpine Surfer,
– des vélos d'appartement analogiques reliés à une console pour jouer à Prop Cycle,
– un ensemble de contrôle de jet-ski pour jouer aux softs du style Jet Wave,
– une canne à pêche pour jouer à Sport Fighting et manger du maquereau tous les jours,
– et plein d'autres trucs comme des guidons de moto ou des cockpits d'avion... Peut-être serait-il possible de concevoir de tels accessoires pour nos chères petites consoles ? Mais les prix, eux, ne seraient pas petits ! C'était « L'arcade at home », présenté par :

Okatarinetabellatchitchix.

Salut Okatarinetabellatchitchix ! Je crois que tu es dingue, ou alors que tu as tellement d'espace et d'argent que tu ne sais plus quoi en faire. À moins que tu ne sois qu'un doux rêveur... Dans ce cas, je te comprends, car jouer chez moi à Prop Cycle pour garder la forme, j'en rêve moi aussi la nuit depuis que j'ai essayé ce jeu dans une salle d'arcade. Hélas, le matin venu, il faut se rendre à l'évidence : de tels gadgets ne seront pas commercialisés de sitôt, car ils seraient effectivement hors de prix et ne pourraient être utilisés que pour un ou deux jeux, contrairement aux volants déjà commercialisés. Dans les années 80, on s'imaginait tous qu'on allait avoir de vraies bornes d'arcade chez soi, des constructeurs ayant alors en projet des consoles modulaires que l'on pouvait transformer en un tour de main en guidon de moto ou en volant. Mais l'effondrement des ventes des consoles des premières générations (Atari VCS, Mattel Intellivision, CBS Colecovision) a eu raison de tous ces beaux fantasmes.

Dans une lettre **du dernier numéro (le 71), un joueur t'écrit pour crier à l'arnaque à propos de certains revendeurs. On se dit alors : Sam va bien trouver une solution ou donner un avis acceptable ! Et là... ô stupeur ! tu rabaisses l'auteur de la lettre en te moquant de lui, lui qui a pris la peine de t'écrire, parce qu'il a confiance en toi,**


Dessin de Ludovic Jacqz.

et tu lui fais une proposition encore pire que de l'arnaque. Est-ce normal, même si c'est à prendre au second degré ? Mais alors, pourquoi le publier ?

Eran

Eran, comme tu le supposes toi-même, ma réponse était à prendre au second degré. Je ne me suis donc pas moqué de l'auteur de la lettre, au contraire. Celui-ci ne posait pas de question, mais voulait juste témoigner de pratiques qu'il a constatées chez plusieurs revendeurs. Comme je l'ai trouvé intéressant, j'ai publié ce courrier qui n'appelait pas de conseil pratique. Ma réponse n'avait donc pour but que d'appuyer son témoignage, en caricaturant un des revendeurs de jeu dont il se plaignait. Je me suis moqué des arnaqueurs, bien sûr ! Sauf à taquiner de temps en temps l'un d'entre vous, auteur d'une bêtise plus grosse que lui (ce qui est rare), je respecte toujours les lecteurs, a fortiori ceux qui me font l'honneur d'une lettre ou d'un dessin. Que tu aies pu penser le contraire me chagrine un peu.

Comment avez-vous **pu mettre 90 % à Tomb Raider. Ce jeu est une daube !**

Alphi

Si tu relis le courrier du mois dernier, tu trouveras la lettre d'un lecteur qui demandait pourquoi on avait osé ne mettre « que » 90 % à ce même titre. Tomb Raider a déchaîné les passions à la rédac, certains le qualifiant de chef-d'œuvre, alors que d'autres soutiennent que ce jeu est ennuyeux et injouable. À entendre Wolfen et Milouse, on n'a pas l'impression qu'il s'agit du même soft. Une divergence aussi prononcée peut s'expliquer par la présence de défauts dans le jeu, tolérés par les uns et exécrés par les autres. Je constate tout de même (dans le courrier que vous m'envoyez et autour de moi) que les « pro-Tomb Raider » sont bien plus nombreux que les « anti ».

À quand **un jeu digne de ce nom sur les Simpson ?**

Alphi

Voici l'avis de Milouse sur la question : « Rien n'est prévu pour le moment, et si tu veux mon avis, c'est tant mieux car les premiers jeux avaient déçu les quelques fans de la série que compte la rédac. Et puis à bien y réfléchir, qu'est-ce qu'un jeu pourrait apporter à un dessin animé qui mêle si habilement des gags au premier degré, des références cinématographiques, et la satyre sociale et politique aux États-Unis ? Vouloir rendre interactif cet univers où il n'y a pas véritablement de héros ne peut que tomber complètement à plat. Les Simpson (qui ne prend pas de S en français, contrairement à The Simpsons), ça se regarde, ça se re-regarde, et c'est tout. »

Dans les Stop

Info de Player One n° 71, je lis que pour les jeux Mortal Kombat Trilogy et Killer Instinct Gold, l'animation des personnages est limitée. De plus, la bande-son de MKT est décevante. Tout ça à cause du système de cartouche. Alors, la N64 est-elle vraiment la console la plus puissante jamais conçue ? J'étais prêt à l'acheter jusqu'au jour où j'ai lu cet article. Alors, faut-il l'acheter ?

Tristan

Les défauts constatés dans l'animation des personnages ne proviennent pas du support cartouche, mais de la technique d'affichage employée. Il est tout à fait possible de faire tenir des jeux comme Tekken 2 ou VF2 sur une cartouche Nintendo 64 (reste à faire les jeux...). Bien sûr, en ce qui concerne les musiques et les scènes cinématiques, la N64 ne peut proposer le même niveau de qualité que les 32 bits. Mais pour relativiser tout cela, je prendrais l'exemple de Nights : dans les niveaux de jeu, les musiques, pourtant excellentes, ne sont pas sous forme de pistes audio et pourraient tenir dans une cartouche. D'ailleurs, il n'y a qu'à entendre les musiques de Donkey Kong Country pour avoir un exemple concret.

Pourquoi **avoir mis Daytona 2 en Vite-Vu et pas Destruction Derby 2. Ce dernier est aussi la suite d'un jeu de voiture et n'a eu que 3 % de plus.**

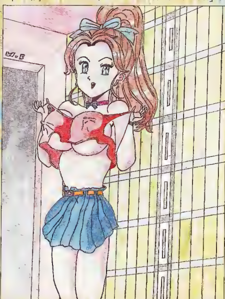
Lucas

Ce qui justifie essentiellement cette différence de traitement, c'est que Daytona 2 n'est qu'un remix, proposant quelques voitures et deux sous-circuits de plus que l'original. À côté de cela, Destruction Derby 2 est, lui, très différent du premier jeu du nom.

Wolfen, **c'est votre mascotte ou quoi ? Dans le PO n° 70 : 6 jeux testés et 7 en Vite Vu, soit 13 au total. Le boss le préfère-t-il aux autres testeurs, ou est-il plus compétent ?**

Lucas

Interrogés à ce sujet, les autres testeurs ont unanimement écarté la dernière explication ! Toutefois, une enquête vient d'être ouverte afin de faire toute la lumière sur la relation entre Wolfen et LdF, le boss d'alors, actuellement en fuite à l'étranger.


Dessin d'Eric.

Dans la remise des prix des Player d'Or 1996, il y a certaines choses qui m'échappent. Je ne vais pas remettre vos choix des lauréats en question, mais j'ai du mal à comprendre ce que fait Myst dans la catégorie Réflexion. D'accord, il faut se creuser longuement la tête, mais pas plus que dans Discworld ou Blazing Dragons, qui sont qualifiés de jeux d'aventure. La remarque vaut aussi pour Doom, lauréat dans la catégorie Aventure. Et pourquoi pas Virtua Fighter 2 !? Ensuite, autre « oubli » plutôt remarquable : la catégorie Plate-forme. Doit-on en conclure que Donkey Kong Country 2 a été le meilleur jeu du genre cette année ? À vous lire, c'est l'impression que ça donne.

Camite

Je comprends tes remarques, et pense que ton point de vue est plus que défendable. DKC 2 est effectivement le meilleur jeu de plate-forme de 1996, mais il est également le meilleur jeu 16 bits de l'année. Pour comprendre les catégories, il faut saisir la manière dont nous avons procédé pour élire ces *Player d'Or*. Nous avons tout d'abord établi une liste de nos jeux préférés. À partir de celle-ci, nous avons établi un nombre défini de catégories, pour ensuite voter pour chacune. Pas de problème pour les jeux de plate-forme (sur 32 bits) puisqu'aucun testeur n'en avait proposé (Pandemonium !, Crash Bandicoot et consorts étant arrivés trop tard). La catégorie Aventure, est en fait une catégorie Aventure et Action, mais n'a pas été nommée ainsi dans le *Player d'Or* — ce qui forcément n'aide pas les lecteurs à comprendre. D'un autre côté, Doom était le seul jeu d'action que nous voulions récompenser, et créer une catégorie pour lui seul n'était pas possible. Quant à Myst, il propose plus de puzzles que les deux autres que tu cites, même s'il aurait effectivement pu figurer aussi dans le genre Aventure. Bref, il y avait largement de quoi s'arracher les cheveux, et je ne pense pas que l'on s'en soit si mal sorti, comme en témoignent les nombreuses lettres enthousiastes que j'ai reçues sur le sujet.



Dessin de Rumiro, qui gagne comme promis un jeu SN pour son autoportrait.

La 2nde lettre du mois

Salut Sam, vu que tu n'as pas répondu à mes questions le mois dernier, j'ai décidé d'insister en t'envoyant cette lettre. Et je te préviens que je t'en enverrai une chaque mois jusqu'à ce que tu me publies, on verra bien qui craquera le premier. Maintenant, passons aux questions.
1) À la télé, j'ai vu un appareil qui permettrait aux parents de réguler le temps que consacrent leurs enfants aux jeux vidéo. À ce propos, j'ai quelques questions à te poser. D'abord, à quelles consoles cela s'adresse-t-il ? Est-ce que cet appareil risque de devenir obligatoire ? Et enfin, est-ce que cette installation n'est pas dangereuse pour les consoles ?
2) Dans l'émission *Zone Interdite* sur M6, il était question d'une association située en Allemagne qui censure les jeux vidéo trop violents, voire les interdit carrément. Est-ce qu'une telle association verra le jour en France ?
3) Toujours à la télé, dans l'émission *Parole d'Expert*, après un reportage sur les jeux vidéo (décidément, ils ont tous la même idée d'émission en ce moment), la présentatrice a déclaré que de 1993 à 1995 l'industrie du jeu vidéo avait connu une baisse de 50 % de son chiffre d'affaires, et a ajouté que les jeux vidéo étaient en passe d'être complètement passés de mode. Encore une preuve de la bêtise fulgurante des gens de la télé ?
4) Je termine par la question la plus gênante : que sont devenus Lib, Chrys, Terry, Megadeth et Little Big Marc ?
Bon, ben, voilà j'ai fini, à la prochaine.

Firebrand

OK, tu as gagné, je craque déjà !
1) Je n'ai malheureusement pas entendu parlé de cet appareil pour Père Fouettard en mal de martinet. Toutefois, j'imaginais bien qu'une idée de ce calibre finirait par germer dans l'esprit d'un « enfantaphobe ». La France n'étant pas a priori un pays totalitaire, je vois mal un tel appareil devenir obligatoire, rassure-toi. Et puis, si j'étais concerné (donc parent), je ne serais pas très fier de devoir faire appel à un accessoire pour que mes enfants m'obéissent. Enfin, le meilleur moyen pour ces derniers d'éviter à leurs parents d'avoir recours à ce genre de chose (que je demande à voir) est de se raisonner soi-même et de savoir éteindre la console de temps en temps. Quand même...
2) On ne peut pas le prédire, mais si cela peut te rassurer, les Allemands sont traditionnellement plus actifs que leurs voisins en matière de censure, qu'elle concerne les films ou les jeux.
3) Ces mêmes gens de la télé se retrouvent au placard en moins de deux quand ils sont « en passe d'être complètement passés de mode ».
4) Little Big Marc n'a jamais beaucoup écrit dans Player One*, car il bossait à l'époque chez nos voisins de PC Player (ex-MPC). Aujourd'hui, il travaille sur l'émission de télé* Cyberflash*, mais repasse nous donner le bonjour de temps en temps. Megadeath est parti travailler pour le magazine Micro Kid's Multimédia, qui a coulé depuis. Actuellement, il survit en arrachant le sac des vieilles dames. Même destinée pour Terry, le pote de Chris, qui paraît-il traîne dans les salles de jeu la nuit. Chrys n'a jamais bossé à* Player One *autrement qu'en assistant un autre testeur. Je ne l'avais pas vu partir. Quant à Lib, pas de nouvelles...*

StOp INFO

NET YAROSE
LE KIT PLAYSTATION

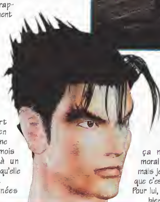
Depuis quelque temps déjà, de nombreuses rumeurs annonçent l'arrivée d'une PlayStation noire. Entourée d'un grand mystère, celle-ci commence enfin à se dévoiler. Et a priori, elle est révolutionnaire ! Répondant au nom de Net Yarose, il s'agit en fait d'une PlayStation de développement vendue au grand public. Selon notre confrère anglais Edge, elle sortirait le 28 février en Angleterre au prix de 550 £ (environ 4 750 francs). Livrée avec un câble de connexion PC et Mac, et un CD bourré d'outils de développement et autres logiciels, elle permettra aux créateurs en herbe (fortunés !), de s'essayer à la programmation de jeux PlayStation. Seul impératif du système, le jeu créé sera limité en taille par la Ram de la console : à savoir 3,5 Mb. Avec cette machine, Sany bouleverse donc l'ordre établi, selon lequel seuls les studios de développement spécialisés pouvaient programmer un jeu.
Un bon moyen pour dénicher des jeunes génies et se les approprier.
Alors si cette machine vous intéresse, guettez bien les pages de Player One, car Sony devrait sortir sa PlayStation noire en France. Affaire à suivre...

VINGT ANS APRES
TEKKEN 3

Annoncé depuis des mois, sans qu'on n'en ait jamais vu la couleur, Tekken 3 se dévoile enfin à nos regards curieux. L'attente valait la peine puisqu'il réserve quelques surprises assez édifiantes. Lesquelles ? Vous le saurez en lisant ce qui suit...

La plus grosse surprise de ce Tekken 3 vient de son scénario. Certains s'en moqueront, d'autres y accorderont plus d'importance... Il n'est en tout cas pas commun. Jugez plutôt. Durant le tournoi de Tekken 2, Jun sent la présence maléfique de Devil à l'intérieur de Kazuya. Elle s'intéresse alors à lui et leurs rapports deviennent — comment dire ? — intimes. Mais leur idylle est de courte durée puisqu'au bout du compte, Heihachi finit par tuer son fils. Jun part donc, l'âme en peine, et donne le jour, neuf mois plus tard, à un petit garçon qu'elle prénomme Jin. Dix-neuf années passent (!), et Heihachi, devenu le maître incontesté de la région, rançonne les habitants alentour (ndlr : ça n'est ni très moral ni très sensé, mais je vous promets que c'est le scénario). Pour lui, tout se passe bien jusqu'au jour où une de ses équipes de « collecteurs d'impôts » se fait mettre au tapis par un inconnu. Cet inconnu, bien sûr, est... Jin. Le combat qu'il effectue fait se réveiller en son âme le Toshin (dieu du combat), hérité de son père. Mais dans la fureur du combat, il tue Jun,







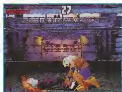








sa mère ! Il s'inscrit alors au tournoi de Tekken 3 organisé par Heihachi, son grand-père... Bref, c'est un peu n'importe quoi, mais vous avouerez que des scénarios de jeu de baston comme celui-là, vous n'en lisez pas tous les jours !



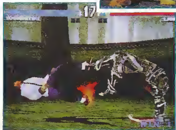
Nonobstant ce scénario insensé, assez inutile, Tekken 3 innove en renouvelant de façon assez fondamentale la palette des personnages disponibles. Parmi eux, on reconnaît, pour l'instant (le jeu n'est pas encore complètement terminé), six combattants tirés de Tekken 2. Lei, Paul et Yoshimitsu ont effectivement vieilli de 19 ans, Law a laissé la place à son fils, Forrest ; Nina revient à la vie après avoir été cryogénisée, et King a été remplacé après sa mort (encore une) par un des orphelins qu'il protégeait. Toutes ces pirouettes dans le déroulement du scénario ne servent pas à grand-chose dans l'absolu, mais bon.

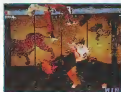
Reste Jin (qui combine les talents de combattants de ses parents), et plusieurs petits nouveaux. On connaît pour l'instant Hwoarang, un adepte du Tae-Kwon-Do descendant direct de Baek, et Xiaoyu, une jeune fille pratiquant le Kempo. Leurs mouvements ont été « motion capturés » à partir de ceux de vrais maîtres.

En plus des inévitables nouvelles palettes de mouvements et autres projections (King sera capable d'attraper un adversaire au sol), Tekken 3 propose une innovation intéressante : la possibilité de se déplacer latéralement, à la Tobal. Avec un peu de chance, on pourra donc essayer de faire quelque chose face à un adversaire un peu trop bourrin.

Utilisant la nouvelle carte System 12 de Namco, Tekken 3 se veut, évidemment, plus beau et plus fin que son prédécesseur, mais sa qualité graphique est encore loin d'atteindre la perfection d'un VF 3. Qu'importe, ce qui compte c'est de voir ce que le jeu vaut réellement pour juger de son gameplay. Pour le moment, on se contentera d'attendre qu'il débarque sur PlayStation (c'est à peu près certain).







Sortie Japon (arcade) : NC
Editeur : Namco

StOp INFO

DANS LE MILLE ! PREDATOR

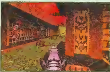


Un nouveau gun pour votre PlayStation ou votre Saturn, ça vous branche ? Son nom : Predator. Particularité : il dispose de deux connecteurs pour chacune des consoles, ce qui, avouons-le, est pratique lorsque l'on possède les deux. Pour cette arme de précision, il faudra compter 300 F environ.

Stop INFO

DOOM 64

De nouvelles infos et surtout des images de Doom 64 ont été dévoilées récemment. Midway et ID Software auraient bossé en étroite



collaboration sur cette version totalement inédite. Le jeu sera réellement en 3D, il s'agirait, semble-t-il, de la meilleure version de Doom jamais réalisée. La date de sortie annoncée est toujours mars 1997... aux USA.

CAPCOM SUR N64

On le sait depuis un moment, Capcom doit développer plusieurs produits pour la Nintendo 64. Darkstalker III fait partie des multiples projets. Le jeu combinerait à la fois une cartouche et un disque 64DD. Street Fighter III devrait d'ailleurs suivre le même chemin. Mais tout cela n'est pas encore à l'ordre du jour. En 97 (quatrième trimestre), on devrait voir débarquer un Ghouls & Ghosts, un Megaman 64 et Street Fighter Heroes. Plus de précisions en juin, lors de l'E3 d'Atlanta.

IMAGINA SUR C+

Partenaire d'Imagina depuis huit ans, Canal+ diffusera le 22 février, à 21h15, une émission d'une heure sur ce salon. Un rendez-vous à ne pas manquer pour tous les fans de belles images...

POLITIQUE BELLICISTE

TOBAL 2

Vous avez aimé Tobal n° 1 ? Nous aussi ! Eh bien, pour notre plus grand plaisir, Square continue sur sa lancée avec Tobal 2.

A peine un an après la sortie japonaise de son premier Tobal, Square rempile en annonçant Tobal 2, dont la sortie est prévue avant l'été... si l'éditeur tient ses délais. Cette suite, manifestement beaucoup plus réussie, propose plusieurs innovations majeures. D'abord — c'est évidemment la plus flagrante —, le jeu est beaucoup plus beau. Le côté polygonal des personnages a été, en grande partie, gommé grâce à l'utilisation de textures superbes. Espérons que la fluidité des mouvements des personnages ne s'en ressentira pas.

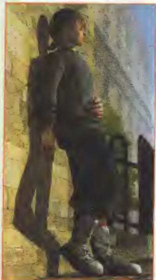








Autre changement remarquable : le mode Quest. Finis les interminables couloirs sombres. Ici, vous pouvez vous rendre en extérieur, pénétrer dans des maisons... Rien à voir ! Les monstres (visibles sur les photos qui illustrent cette page) devraient faire partie du Quest Mode, mais rien n'est arrêté. La jouabilité, aussi, a été modifiée. Dans Tobal 2 (qui se nomme ainsi car il s'agit du nouveau tournoi de Tobal n° 1), tout est basé sur la nuance et vous pouvez tourner avec davantage de naturel autour de votre adversaire, sans à-coups. L'utilisation du nouveau paddle analogique Sony (voir PO 70) devrait aider à gérer ces déplacements au millimètre. Bien entendu, le jeu avec un paddle « normal » est possible. En ce qui concerne la palette des personnages, on retrouve les huit combattants de base de Tobal n° 1, plus trois nouveaux... dont nous n'avons pas encore de photos (si ce n'est le visuel d'une jolie combattante tout de rouge habillée). Signalons enfin la présence d'un super coup imparable — à la Tekken — très puissant, mais long à sortir. Bref, Tobal 2 s'annonce sous les meilleurs auspices. On a hâte de vous le présenter en OTW !





Sortie Japon : printemps 97
Éditeur : SquareSoft

StOp INFO

RALLY CROSS

Ce jeu, qui commence à faire parler de lui, a énormément séduit nos amis américains grâce à son nombre



d'options assez spectaculaire. Vous dirigez un véhicule sélectionné parmi une multitude, sur une demi-douzaine de circuits. Rally Cross devrait sortir sur PlayStation dans quelques mois.

LA CRISE DU TEMPS

De nouvelles infos viennent de tomber concernant le nouveau paddle GunCon de Namco et le nouveau titre PlayStation du même éditeur, adapatation de la borne d'arcade Time Crisis. Pour ce qui est du GunCon, il s'agit



d'un pistolet développé uniquement pour Time Crisis. Il serait d'ailleurs vendu en « bundle » avec le jeu, uniquement. Selon les rumeurs, il se branchera simultanément sur une PlayStation et un téléviseur. Nous n'en savons pas plus pour le moment mais cette double connexion devrait, selon Namco, lui assurer une précision dix fois supérieure au gun de Konami. À suivre... Quant à Time Crisis sur PlayStation, (suite page 16)

DYNAMITE DEKA
DIE HARD ARCADE

En mal de beat them all, la Saturn accueille Die Hard Arcade. Les bourrins vont être fous de joie !

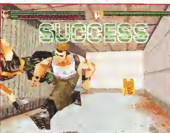
Le mois dernier, nous vous parlions de la sortie imminente du jeu d'arcade Dynamite Deka. Nous avons eu la version Saturn entre les mains, et on vous en recause, car c'est de la dynamite (ou presque) ! Opportunément renommé Die Hard Arcade (Piège de cristal, en Occident), ce produit n'a rien à voir avec l'autre jeu Die Hard Trilogy. Quant à son scénario, il s'inspire



vaguement de celui du film : c'est l'histoire de la prise d'otage d'une fille de notable, retenue prisonnière dans un building. Un flic (accompagné d'une collègue) est envoyé à son secours...

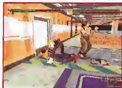


Côté action, il s'agit d'un beat them all des familles, mais plusieurs points ont retenu notre attention. La conversion est très proche de l'arcade, le jeu est donc bien réalisé et parfois impressionnant. Il s'agit ainsi du premier vrai beat them all en 3D sur 32 bits,



mais oui ! Die Hard Arcade est convivial (on peut jouer à deux), mais aussi très fun : on peut se servir d'un tas d'armes plus ou moins insolites, allant du lance-roquette à la barre à mine, en passant par un poivrier (sic) ! Assez technique pour un simple beat them all, il autorise pas mal de coups, dont des projections inspirées de Virtua Fighter 2 (comme le Giant Swing de Wolf) ! Entre deux bastons pures, on a même droit à des scènes d'action cinématographiques. Bref, Die Hard Arcade, s'annonce comme LE beat them up des 32 bits.

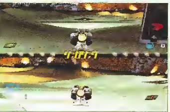
Sortie France : mars
Éditeur : Sega



STRANGE...
BALL BLAZER



Parmi toutes les sorties à venir, une nous a semblé proposer un concept particulièrement étrange. Ball Blazer ressemble à un vague jeu de foot, où deux espèces de vaisseaux à la WipEout



se disputent un ballon qu'ils doivent attraper pour marquer des points. De nombreuses options peuvent être collectées afin d'augmenter votre puissance. Une bonne quinzaine de « stades » est proposée et localiser ce qui fait office de but est déjà en soit un jeu dans le jeu. Bref, ça a l'air brouillon, peu engageant, mais on attendra une version définitive pour apporter un véritable jugement, ferme et



définitif. Décidément la mode des jeux au principe hybride et futuriste semble lancée...

Sortie France : mars
Éditeur : Ubi Soft



rées de
e Giant
bastons
s scènes
es. Bref,
comme



ode des
uturiste

NINTENDO 64

ED

Selon certaines infos circulant sur le Net, Ubi Soft serait en train de développer un jeu pour la Nintendo 64.

Non contents du peu d'informations dévoilées sur ce produit, nous nous sommes empressés d'appeler Ubi Soft pour obtenir plus de renseignements. Il s'agirait en fait d'un jeu d'action/aventure. Selon Grégoire Gobbi, chef de projet sur ED qui a déjà fait ses preuves sur POD et le on-line UBI Soft : « L'ambition est de faire un jeu aussi riche que Zelda pour la partie aventure et aussi vivace que Mario dans la jouabilité, l'animation... ». ED serait donc le premier jeu N64 de la société française Ubi Soft. Le personnage modélisé en 3D aurait très bien pu sortir du monde de Rayman. Alors, un Rayman 3D se cacherait-il derrière ED ? Quoi qu'il en soit, tout laisse à penser que nous retrouverons l'humour cartoon de Rayman, mais cette fois-ci avec une dimension supplémentaire. Patience et longueur de temps font plus que force ni que rage. Il est grand temps d'appliquer ce proverbe puisque ED n'est prévu que pour Noël 97.

Sortie : fin 97
Éditeur : Ubi Soft

Slayer One infos

FABULATEUR NÉOPHYTE ANTICOMPÉTENT

Il y a quelques mois, la Fnac s'est donnée pour héroïque mission de lutter contre les incompétents que nous serions, en élisant sa propre sélection de « cédéroms ». Dans le dernier numéro du magazine des adhérents, le responsable de l'opération se vante d'avoir réussi son coup en influant sur la production des CD. Confirmation dans le booklet accompagnant le magazine :

Adhérents
Réduction spéciale
-200 F
sur le prix Fnac*

Sony PlayStation
+ 2 jeux (Doom - Rayman) + sac de transport

t de la 3D qui renouvelle vraiment
ue « Tekken », « Bridge Racer »,
ipe Out » ou encore « Adidas Socc

« La grande nouveauté est l'apport de la 3D qui renouvelle le vraiment l'intérêt de jeux tels que Tekken, Bridge Racer, Formula One, Wipe Out, ou encore Addidas Soccer. »

On a vraiment hâte de voir les versions spéciales Fnac de Tekken et Ridge Racer ! À moins que le grand donneur de leçons ait juste oublié de passer un grand coup de balai devant sa porte ?



il devrait comporter un niveau spécial exclusif. L'action se déroule dans un hôtel où se trouve un nouveau méchant, Kontaris. Ce stage se divise en deux parties : l'ascenseur (qui vous mène au dernier niveau) et le petit centre commercial de l'hôtel. D'autres ennemis inédits seront présents. Le jeu devrait être disponible fin mars au Japon.

SCUD RACE DE SEGA

Développé par AM2, Super Car, qui s'appelle désormais Scud Race, est le deuxième titre en arcade utilisant la technologie Model 3 et, en l'occurrence, la première course de caisses bénéficiant de ce nouveau hardware de Sega. Elle se présente comme une suite de Daytona USA, comporte quatre véhicules différents (Ferrari F40, Mac Laren F1, Dodge Viper, Porsche 911 GT2), quatre vues et quatre courses.

VIDEOPHONE SATURNIEN

Sega et NTT, une compagnie de téléphone japonaise, viennent d'annoncer qu'ils allaient développer conjointement un périphérique vidéophone pour la Saturn. Il devrait se composer d'une cartouche, d'un petit appareil photo et d'un microphone, que l'on branche dans le port prévu à cet effet sur la Saturn. Le prix ? Normalement 30 000 yen, soit environ 1 500 F. Aucune date de commercialisation n'est annoncée pour le moment.

PROMETTEUR

V-RALLY



Entre deux adaptations de BD, Infogrames annonce une simulation de course automobile qui risque bien d'enterrer tout ce qu'on a déjà vu !

Lorsqu'on se plonge dans le dossier de presse de V-Rally, on pousse à chaque ligne un cri d'étonnement tant le soft semble extraordinaire. Pour preuve, laissez-nous vous énumérer les quelques particularités de ce soft. On commence par le nombre hallucinant de circuits : 45 ! Vient ensuite le nombre de joueurs : 4. On pourra en effet jouer en quatuor, en link et en même temps (écran splitté horizontal ou vertical) ! Enfin, pas moins d'une dizaine de véhicules qui, si tout se passe bien avec les constructeurs, devraient être la reproduction exacte des bolides originaux des plus grands rallyes de 1997. Avouons que cela semble déjà très prometteur. À en juger par les photos, les graphismes sont loin d'être vilains et on nous annonce même des effets de transparence, des textures extrêmement riches en couleurs et une variété de décors encore jamais vue. Rajoutons à cela des effets sonores très réalistes (véritable bruit de moteur). Bref, Infogrames semble tenir une véritable bombe entre ses mains.



Avouons que, pour l'instant, on a un peu de mal à y croire, c'est trop beau pour être vrai ! Réponse en long en large et en travers, dès que nous y jouerons. En attendant Sega Rally demeure le number one... mais pour combien de temps ?

Sortie France : mai
Éditeur : Infogrames



PLAYSTATION

NEED FOR SPEED 2

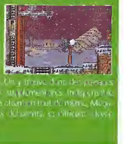
Largement attendue, la suite de Need for Speed est pour bientôt ! Travaillant dans l'ombre, les programmeurs d'Electronic Arts ont totalement revu leur copie. Si les décors des circuits sont un peu moins détaillés, c'est pour permettre une plus grande liberté : exit les murs invisibles donc. Le moteur 3D est en effet tout nouveau, et permet maintenant d'afficher des vues à 360° comme n'importe quel autre jeu de course sur PlayStation. Les circuits présents, au nombre de sept, sont tous inédits. Il en va de même pour les voitures, tous des bijoux de mécanique, parmi lesquels on trouve la McLaren F1, la Ferrari F50, et la Jaguar XJ220. Enfin, un mode Arcade a été ajouté pour accroître le fun et permettre une prise en main plus rapide. Bref, nous guettons ce nouveau NFS avec la plus grande impatience !



Sortie France : avril
Éditeur : Electronic Arts



MEGAMAN X3



Megaman X3, le désormais célèbre petit robot, arrive en version officielle pour l'instant sur PlayStation. Graphiquement et techniquement, le jeu n'a pas évolué par rapport aux versions 16 bits (et c'est bien dommage), il n'en demeure pas moins une référence dans le genre. On y trouve donc des passages secrets menant à des réserves d'énergie supplémentaires, indispensables pour s'en sortir sans trop de bobos. Mais attention tout de même, Megaman X3 n'est pas un jeu à réserver aux débutants, sa difficulté risque d'en énerver quelques-uns.
Sortie prévue : avril. Éditeur : Capcom

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions





NOUVEAUX MAGASINS

ARLES - [illegible]
AUXERRE - [illegible]
BOULOGNE S/MER - 77, rue Victor Hugo
BRIGNOLES - [illegible]
DRAGUIGNAN - [illegible]
FECAMP - [illegible]
ROANNE - [illegible]
SALON DE PROVENCE - [illegible]
SARREGUEMINES - [illegible]

POUR TOUT SAVOIR SUR DOCK GAMES COMPOSE SUR TON TÉL. LE 08-36-68-22-06

- **Une image de marque**

Tous les passionés connaissent notre Enseigne

- **Un concept qui fait ses preuves depuis 4 ans**

notre meilleure publicité ? Nos magasins

- **Une assistance complète**

de l'étude du projet à l'ouverture du magasins

- **Une vraie Centrale d'Achat**

Logistique et entrepôt sur 500 m2

- **Une exclusivité territoriale et une formation**

Plusieurs magasins pilotes

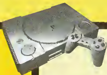
- **Une publicité nationale**

Présence dans la presse spécialisée depuis 1993



DOCK GAMES PAIE COMPTANT AUX MEILLEURES CONDITIONS VOS CONSOLES ET JEUX VIDEO

(voir conditions argus dans votre magasin le plus proche)





Console PLAYSTATION & un Pad + 1 CD de demo

1490,00 Frs

console Française distribuée et garantie par **SONY France**

Les nouveautés Play Station

Micramachine 3V - Twisted Metal II
Iss Deluxe - Cool Boarders
NBA in the Zone II - Crime Wave
Total N°1 - Legac of Kain

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE et DE VOS JEUX.

Avec DOCK GAMES
Vos intérêts sont en jeux 1992 - 1996,

73 magasins en France. Notre objectif 97

110 magasins
Peut-être avec vous !...

Si vous avez un projet dans notre Créneau
Si vous êtes sur une zone de chalandise, d'environs 50000 habitants
Si vous disposez d'un appart personnel de 150 KF, ALORS ÉCRIVEZ NOUS,

nous allons peut-être aire la prochaine Partie ensemble...!
INTER DEAL Groupe DOCK GAMES

Siège Social et Entrepôt :
ZI N° 3 Espace V. Hugo
BP. 39 - 16340 L'Isle d'Espignac







console SATURN & un Pad + 1 CD de Démo

1490,00 Frs

Les nouveautés Saturn

Fifa 97 - Die Hard Trilogy
Soviet Strike - Sonic 3D Blast
Toshinden Ura - Die Hard Arcade
Dark Savior - NBA Live 97

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE et DE VOS JEUX.

DOCK GAMES S'ENGAGE !

- **A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.**

Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.

- **A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES** AVEC LA CARTE DOC-KID.**

- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.**

Chaque magasin présente plus de 1 000 jeux d'occasion.

- **A VOUS PRÉSENTER LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.**

Dock Games traite en direct avec tous les grands éditeurs.

- **A VOUS INFORMER 24H SUR 24 ET 7 JOURS SUR 7 AU 08-36-68-22-06**, sur les magasins, les promotions, les astuces sur les jeux, etc...

Nous recherchons des partenaires pour l'ouverture de magasins dans les villes suivantes :

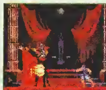
Macon - St Malo - Ales - Cherbourg - Annonay Lisieux - Beauvais - Brest Morlaix - Quimper - Rennes - Bourg en Bresse - Lorient - St Nazaire La Roche S/Yon - Poitiers - Chartres Rochefort - Saintes - Gap Libourne - Bergerac - Marmande - Le Mans Lons le Saulnier - Vannes Bergerac - Cahors - Aurillac - Thionville - Limoges - Nancy - Chateauroux Beziers - Auch - Pau - Carcassonne Verdun - Castres - Orange Montelimar - Aubenas - Autun - Chaumont Bar le Duc - Charleville Mulhouse - Belfort - Colmart - Besancon...

* Selon le stock des magasins, l'état la vetusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement
Pour les appels en 36-68- la taxation est de 2,23 F TTC / min
** La carte DOC KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES
Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - Prix T.T.C. - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK KID SONT DES MARQUES D'INTER DEAL

STOP INFO

CASTLEVANIA PLAYSTATION

Castlevania dont nous vous avons parlé il y a quelques mois vient enfin



d'hériter d'une date de sortie définitive. Il s'agit du 20 mars 1997 pour le Japon. Quant au titre, il demeure le même : Dracula X : Symphony Of The Night. Les fans l'attendent de pied ferme...

FF VII EN ANGLAIS

Sony vient de confirmer que Final Fantasy VII ne sortira pas aux États-Unis avant le troisième trimestre de cette année, ou plus tôt. En revanche, on nous assure qu'il sortira bien avant décembre 97. Ouf ! Une chose est certaine : le processus de traduction du produit a commencé. Pour faire patienter tout le petit monde fou de RPG, Sony prévoit la sortie en version américaine de Wild Arms pour avril (voir dossier en page 80).

ENIX SUR PLAYSTATION

L'éditeur japonais, à qui l'on doit la saga des Dragon Quest, vient ébranler SquareSoft sur son territoire. En effet, Enix a signé avec Sony un accord pour développer sur PlayStation. Premier titre prévu : Dragon Quest (logique) pour avril. La bataille va faire rage...

NINTENDO 64

PAS DE SORTIE EN FRANCE !

De source sûre, la sortie de la N64 — initialement prévue pour le 1er mars en Europe — est repoussée. Une très mauvaise nouvelle ! Analyse des tenants et aboutissants...





On ne compte plus les mois d'attente, les frustrations et les pertes de patience endurés par les fans de Nintendo. Constamment plongés dans le doute, ils s'imaginent déjà, le 1er mars, branchant fébrilement leur N64 sur leur télé. Mais ce scénario de rêve ne se concrétisera sûrement pas...

Premier constat important : la N64 fait un monstrueux carton aux États-Unis. Howard Lincoln, président de Nintendo of America, interrogé par le magazine anglais CTW affirme que, en trois jours, sa firme aurait



vendu plus de N64 aux States que Sega de Saturn... depuis son lancement ! Bilan : 1,85 million de N64 distribués au Japon du 23 juin au 26 décembre 96, et 2,5 millions aux États-Unis du 29 septembre au 26 décembre. Malgré une capacité de production de 700 000 machines par mois (500 000 initialement), le constructeur semble donc avoir du mal à répondre à la demande ! Devant un tel raz de marée, Nintendo of America a accaparé toutes les unités de production au détriment de l'Europe ! Ainsi, l'Allemagne (troisième marché mondial pour Nintendo) devait, au 1er mars, lancer sur son territoire 120 000 N64. Ce chiffre a été franchement revu à la baisse : seules quelque 10 000 N64 seront effectivement disponibles... à une date plus incertaine que jamais.

La France de son côté est touché par un autre problème — qui vient s'ajouter au précédent. Nos téléviseurs répondent à la norme SECAM, alors que le reste de l'Europe est concernée par la norme PAL. Cette spécificité française oblige donc Nintendo à modifier la N64 française. Cette adaptation prend paraît-il du temps. Mais ne nous voilons pas la face, il s'agit également de donner une excuse plausible au report de la date de sortie. Car la vraie raison est beaucoup plus contestable.

En effet, la toute-puissance de Nintendo of America relègue l'Europe au rang de cinquième roue du carrosse. Les dirigeants américains (et japonais) se moquent éperdument des joueurs européens et concentrent leurs efforts sur les États-Unis et le Japon. Ils pensent peut-être que la Super Nintendo nous suffit amplement pour faire mumuse — rappelons quand même que 150 000 Super Nintendo et 600 000 cartouches ont été vendues en France en 1996 !



Bref, toutes ces mauvaises nouvelles nous laissent perplexes et frustrés. Le 1er mars ne vous attendez donc pas à découvrir les joies procurées par une Mario 64. Il vous faudra encore patienter, dans le pire des

1 400 000
MARIO KART 64 VENDUS AU JAPON...

... en quinze jours ! Ce chiffre hallucinant, communiqué par Nintendo, vous laisse imaginer la folie déchaînée par cette sortie : 1 850 000 consoles et 1 400 000 de Mario Kart. 75 % des possesseurs de N64 ont acheté le jeu, et ce, en l'espace de deux semaines ! Un carton historique qui prouve que malgré l'espacement des sorties, le public japonais est toujours prêt à accueillir les hits signés Nintendo !

Nintendo
ur faire
d même
endo et
été ven-

nouvelles
frustrés.
lez donc
rocurées
faudra
pire des

tendo,
0 000
e N64
on his-
public

cas, jusqu'au mois de septembre avant de casser votre tirelire. Et avec un peu de chance — entendez par-là qu'un ponte de Nintendo of Japan tombe nez à nez avec une mappemonde et découvre que l'Europe existe bel et bien — on la verra peut-être débarquer sans prévenir avant cette date. Plus sérieusement, un tel scénario ne pourrait se réaliser qu'à condition que les ventes de la console se calment aux États-Unis, et que quelques machines arrivent enfin en Europe. Mais Nintendo nous a trop habitué à douter et à nous méfier : on n'ose plus y croire... Gageons que nombre de fans de la N64, excédés et dégoûtés, se tourneront vers des consoles disponibles.

LES CHIFFRES

Pour clore le débat, intéressons-nous au prix de la console, même s'il est un peu tôt pour en parler ! Pour l'heure, Nintendo nous annonce un prix oscillant entre 1 400 et 1 600 francs. Mais si l'on se réfère au marché américain, où la console a finalement été lancée à 199 $, soit environ 1 000 francs, on ose espérer — mais rien n'est sûr — qu'elle sortira dans certains pays d'Europe à un prix avoisinant... Peut-être 1 300 francs ?

À propos des cartouches, ne vous attendez pas à de grands changements. Les titres N64 seront vendus sensiblement au même prix que les nouveautés Super Nintendo : à savoir entre 450 et 500 francs. Les premiers jeux disponibles avec la console seront Mario 64, Pilotwings 64 et Waverace 64. Suivront quelques semaines plus tard Shadow Of The Empire (Lucas Art) et Turok 64 (Acclaim). D'autres titres s'ajouteront peut-être à cette liste...



COMPATIBLE... OR NOT COMPATIBLE ?

A la question : « Y aura-t-il ou pas compatibilité entre les N64 japonaises, américaines et européennes ? », nous répondrons : rien n'est sûr ! Pour l'heure, une protection « physique » — des petites butées à l'intérieur du port cartouche — empêche de lire les jeux américains sur une N64 japonaise. Mais autant le dire tout net : cette protection saute assez facilement, pour qui n'hésite pas à saccager sa console.

Pour la N64 européenne, il semblerait en revanche que Nintendo ait prévu une protection plus costaud — peut-être sous la forme d'un chip qui reconnaîtrait la « nationalité » du jeu utilisé (comme sur Super Nintendo)... Mais gageons que très rapidement, des petits malins sortiront des adaptateurs universels...

Par ailleurs, certaines rumeurs laissent entendre qu'un copieur existe... à Hong-Kong ! Totalement illégal sous nos latitudes, ce genre d'engin n'a aucune chance d'arriver un jour chez nous !

StOp INFO

XEVIOUS EN 3D

À l'origine simple et excellent petit shoot them up des années 80 en scrolling vertical, Xevious franchit un pas de géant et passe dans l'univers 3D. On devrait retrouver



les mêmes ennemis, boss de fin de niveau, etc, entièrement redessinés en 3D. On pourra y jouer à deux simultanément. L'adaptation PlayStation a été confiée à Namco. Sa sortie est prévue pour le deuxième trimestre 97.

COBRA VS MODEL 3

Le nouveau board d'arcade de Konami se vante d'être environ cinq fois plus puissant que le board Model 3 de Sega. À titre de comparaison, observez les chiffres qui suivent. Cobra serait censé pouvoir gérer cinq millions de polygones par seconde. La résolution pourrait passer de 640 x 400 à 1280 x 1024 pixels. Pour ce qui est du Model 3 (sur la base de VF3) la gestion serait d'un million de polygones par seconde. Quant à la résolution, elle ne dépasse pas les 640 x 480 pixels. Par ailleurs la carte Cobra serait équipée d'un microprocesseur à 100 MHz soutenu par un autre également à 100 MHz et un troisième à 33 MHz. En ce qui concerne le son, il y aurait 32 canaux à 44.1 kHz stéréo (qualité CD). On attend (Chris surtout) de voir le premier jeu de baston utilisant cette technologie.

TUBE'NEL B1

NANOTEK WARRIOR



À mi-chemin entre le shoot them up et la course d'obstacles, Nanotek Warrior est un jeu qui sort des sentiers battus.

Ce soft repose sur un concept simple, mais assez original. Vous pilotez un vaisseau dans le style de ceux de WipEout, sur une piste qui n'est autre qu'une sorte de long cylindre. Vous avancez soit à l'extérieur, soit à l'intérieur de ce tube. Lorsque vous vous déplacez de gauche à droite — pour éviter les nombreux obstacles et les vaisseaux qui vous foncent dessus en tirant —, c'est le cylindre que l'on voit pivoter à l'écran. Vous pouvez aussi sauter par-dessus toutes ces entraves. Shooter les ennemis n'est donc qu'une manière de mieux se frayer un chemin. Mais vous disposez tout de même d'un bon armement, composé d'un tir de base et de plusieurs super tirs (à ramasser). Les combats contre les boss sont différents puisqu'ils se déroulent, eux, dans le vide. Le boss occupe le milieu de l'écran et vous pivotez autour tout en tirant — comme dans un shoot them up.
Un jeu à sensations, pour les guerriers de la route.





Sortie France : mars
Éditeur : Virgin

ID4

INDEPENDENCE DAY



Pour les extraterrestres qui ne connaîtraient pas le scénario d'Independence Day, rappelons qu'il conte l'invasion de la Terre par des aliens. D'immenses soucoupes volantes, positionnées au-dessus des plus grandes capitales du monde, se préparent à atomiser l'humanité. Mais un scientifique ayant trouvé le moyen de désactiver le bouclier protecteur des soucoupes, toutes les armées du monde s'allient pour les détruire (c'est beau, non ?). C'est cette dernière partie du film que retracent les phases de jeu. Vous êtes dans la peau d'un pilote d'avion de chasse et devez repérer puis détruire les générateurs des boucliers, afin que leur partie centrale (leur point faible), s'ouvre. Il ne vous reste alors plus qu'à tirer dedans pour que la soucoupe succombe. Mais les générateurs sont protégés par des canons et une myriade de petits engins volants. Sauver l'humanité n'est pas chose facile ! À noter que l'on peut aussi se faire des duels entre joueurs (en écran splitté), et que le CD contient de longues séquences vidéo extraites du film.



Sortie France : mars
Éditeur : Electronic Arts



Avec Sony, gagnez une PlayStation dédicacée par MN8 et des albums du groupe !

Les questions

1 Comment s'appelait le premier tube de MN8 ?
- a « I've got a little something for you »
- b « Je te donne »
- c « Everything you do ».

2 De combien de personnes est constitué le groupe MN8 ?
- a 4
- b 7
- c 8

3 Combien d'îles comporte le jeu Crash Bandicoot ?
- a 2
- b 4
- c 10

4 Combien de PlayStation ont été vendues en France ?
- a 120
- b 250 000
- c 500 000

Extrait du règlement : Jeu gratuit sans obligation d'achat, doté d'une PlayStation dédicacée, de 10 albums MN8 et de 50 singles MN8. Les réponses devront parvenir avant le 28 février 1997 à minuit. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Ces résultats seront publiés dans Player One n° 74 et sur Minitel 3615 Player One à partir du 25 mars 1997.

Les lots

1er prix :
1 PlayStation dédicacée par le groupe MN8
1 album MN8

Du 2e au 10e prix :
1 album MN8

Du 11e au 60e prix :
1 single MN8





08 36 68 - 3615 : 2,23 F/mn

Pour participer au concours

Vous pouvez gagner plus vite en composant le 08 36 68 77 33 ou en tapant 3615 Player One rubrique Jeux, ou adresser vos réponses, sur carte postale uniquement, en indiquant vos nom, prénom et adresse à :
Bii, concours Player One / MN8
BP 4, 60700 Sacy-le-Grand.

StOp INFO

TOP DES JEUX

Comme tous les mois, nous vous donnons les meilleures ventes des jeux, par console. Place aux résultats du mois de décembre, une période propice aux ventes... Merci Père Noël ! Comme on pouvait l'imaginer, DKC 3 cartonne sur Super Nintendo. Quant à la PlayStation et la Saturn, pas de surprise : Crash Bandicoot et Virtua Cop 2 vous plaisent !

Super Nintendo

1- Donkey Kong Country 3
2- Tintin au Tibet
3- Tintin et le temple du soleil
4- Prehistorikman
5- Killer Instinct
6- FIFA 97
7- DBZ Hyper Dimension
8- Obélix
9- Mario Kart
10-Mortal Kombat 3

Saturn

1- Virtua Cop 2 + Gun
2- World Wide Soccer 97
3- Tomb raider
4- Daytona USA Circuit Edition
5- Virtual On
6- Fighting Vipers
7- NBA Action
8- Sega Ages
9- Sega Rally
10- Athlete Kings

PlayStation

1-Crash Banditcoot
2- Formula one
3- Tekken 2
4- Tomb raider
5- Soviet Strike
6- WipEout
7- Fifa 97
8- Die Hard Trilogy
9- Resident Evil
10- Pandemonium

JORDAN ET LES TOONS
SPACE JAM

Un nouveau jeu de basket pour votre PlayStation ! Attention, il y a du « cartoon » dans l'air !







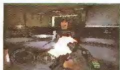
Bugs Bunny et sa bande sont, depuis longtemps, « acteurs » de jeux vidéo. En ce qui concerne Jordan, ce n'est pas non plus une première ; rappelez-vous Mickaël Jordan Adventure... En revanche, l'union de la fine fleur des cartoons et d'une des légendes du basket, ça c'est une vraie nouveauté que nous devons au studio Warner. Space Jam, un film aux allures de Roger Rabbit (voir les Zoom d'Ino dans ce numéro) est déjà adapté en jeu vidéo. Et là, pas de surprise : c'est du basket à la sauce NBA Jam ! À savoir, un genre arcade très prononcé et des règles simplifiées au maximum. Un bon point pour ce jeu qui se doit d'être à la portée des plus jeunes, le public ciblé du film.

Si l'action n'est pas délirante outre mesure, le joueur a la possibilité d'accroître, entre chaque quart-temps, ses caractéristiques en jouant à des mini-jeux (clone de Micro Machines, jeux de tir...).

Bref, Space Jam est un soft a priori sympathique, mais qui ne comblera pas les fondus de basket.

Sortie France : mars
Éditeur : Acclaim

DOOM-LIKE
TENKA





Psygnosis surfe à son tour sur la déferlante doom-like avec Tenka, un « boum boum game » futuriste qui risque bien de mettre une claque aux vieux de la vieille. N'attendez pas un scénar plus riche que les autres, il est une fois de plus très classique : vous devez sauver le monde, seul contre tous ! Au programme vingt missions, neuf armes, et dix-sept ennemis différents. La liberté de mouvements du perso semble nettement plus développée que dans tout ce qu'on a pu voir jusqu'à présent sur console. Il peut regarder en haut ou en bas, sauter, ramper... on se rapproche petit à petit des possibilités d'action qu'offrent les jeux PC. Côté graphisme, l'ensemble paraît un peu sombre, mais les effets de lumière très colorés apportent au jeu une ambiance particulière, très futuriste, exacerbée par une bande-son béton, qui vous plongera illico dans le trip. En clair, si tout se passe bien, les possesseurs de PlayStation devraient normalement se régaler. À suivre donc.

Sortie France : mars
Éditeur : Psygnosis



MYTHOLOJEUX

HERC'S ADVENTURES

Hercule, célèbre pour ses douze travaux rondement menés, sera d'ici peu le héros d'un jeu d'aventure style cartoon.

Reprenant le principe de Zelda, Herc's Adventures sur PlayStation est en fait un jeu d'action et d'énigmes.
Nous l'avions déjà vu lors de L'E3, en mai 1996 à Los Angeles, et il semblait déjà être le plus intéressant des futurs titres 32 bits de LucasArt. Indéniablement drôle grâce à des animations et des ennemis farfelus, on espère que le cœur du jeu sera tout aussi attractif. Mais bon, faisons confiance à l'équipe Lucas, qui en matière d'aventure (les joueurs sur PC connaissent) est loin de débuter. Herc's Adventures devrait voir le jour d'ici peu sur PlayStation et Saturn, un rendez-vous à ne pas manquer. On en reparle...

Sortie France : avril
Éditeur : Ubi Soft

Slayer One infos

URGENCE ! ON EST PRESSÉ DE REVOIR MIGUEL

Nous avons confié Miguel — notre console 3DO — à JPF (un institut dit de « techniques parallèles ») pour une opération urgente. Il y a [illegible], nous n'avons plus de nouvelles. Est-elle en attente d'une greffe ? Suit-elle une longue convalescence ? Ou, étant donné que cet institut travaille avec l'étranger, ses organes ont-ils été revendus en Amérique du Sud ?
Nous n'en savons rien, puisque nous sommes interdits de droit de visite. En tout cas, pour soutenir son moral, vous pouvez toujours lui envoyer des fleurs...

StOp INFO

RÉSULTATS DU CONCOURS WARNER PARU DANS PO N° 70

Du 1er au 10e prix : 1 jeu International Motocross sur PlayStation + 1 tee-shirt.

Abdoun Wassyl de Paris, Jayasuriya Dilshan d'Aubervilliers, Moutanin Thierry de Pontoise, Riatto Richard de Dives s/mer, Gauchoux Damien de Querqueville, Berot Jeremy de Douvres la Délivrance, De Neiva Yannick de Messin, Lavaur Mathieu de Mérignac, Fresne Flavia de Chassignelles, Lomel Benoit de La Celle St-Cloud.

RÉSULTATS DU CONCOURS SERAPHIC FEATHER PARU DANS PO N° 70

Du 1er au 22e prix : 1 Manga Collection vol. 1.

Sak de Sèvres, Djadjiri Xavier de Bandy, Montintin Jérôme de Saisy-sous-Montmorency, Sénéchal Cyril de Malicorne s/Sarthe, Roque Amandine de Fouesnant, Guérin Pascal de Plouzane, Petit Jérôme de Thionville, Nataf Olivier de Châteaudun, Zhen Yi Chan de Dunkerque, Kara Annie de Quimper, Le Thi Celestin Sam de Poissy, Varandas Eléonore de Palaiseau, Canet Sébastien du Mans, Misztal Thomas de Gap, Boizette Audret de Sivry Courtry, Colomb Nicolas d'Arpajon, Diop Cheikh de Sames, Melich Mathieu de St-Nazaire, Danti Gregory des Pennes Mirabeau, Dolle Nicolas de Montgeron, Detry Olivier du Vésinet, Comiot Léa de Paris.

QUI VEUT DEVENIR CALIFE ?

IZNOGOUD



L'antihéros de Tabary est en passe de devenir une nouvelle star des jeux vidéo.

On attend Iznogoud sur PlayStation, dans un jeu de plate-forme somme toute classique. Pour les plus jeunes d'entre vous qui ne le connaissent pas, il convient de dresser un rapide portrait de ce drôle de perso. Iznogoud est un odieux vizir qui n'a qu'une idée en tête : « être calife à la place du calife ». Et pour y parvenir, il complote sans cesse et cherche tous les moyens possibles et imaginables pour faire disparaître le calife en place. La bédé ne manquant pas d'humour, on espère que le jeu sera aussi drôle. Question graphismes, cela semble en tout cas assez riche en détails et en couleurs, et surtout fidèle au dessin de Tabary. Au programme sont prévus quatre mondes, soit quinze niveaux dont un voyage sur la Lune, peuplée d'indigènes fans de disco ! Bref, même s'il ne semble pas révolutionnaire, Iznogoud a au moins le mérite de mettre en scène un héros sympathique et populaire... À la sortie du jeu, on vous en dira plus.



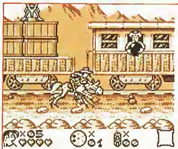
Sortie France : mars
Éditeur : Microïds

A VOS SIX COUPS

LUCKY LUKE



Infogrames n'allait évidemment pas s'arrêter aux irréductibles Gaulois et au reporter à la houpette. L'éditeur nous annonce en effet la sortie prochaine d'un jeu d'action/plate-forme avec une autre star de la bande dessinée : Lucky Luke ! Le pauvre cow-boy solitaire, après avoir stoppé net la cigarette pour se mettre au brin d'herbe, se retrouve donc parachuté sur Game Boy. Ce jeu semble mignon, reste à voir maintenant si l'action sera intéressante et la jouabilité convenable. Sachez également que des versions Super Nintendo et PlayStation sont sur le feu. Une bonne nouvelle pour les fanatiques de l'homme qui tire plus vite que son ombre !



Sortie France : avril (GB), septembre (Super Nintendo), octobre (PlayStation)
Éditeur : Infogrames

15 350

dira plus.

GUERRIERS DE FER
MECHWARRIOR 2

Les combats de robots ont leurs adeptes mais depuis Gungriffon, les fans de ce genre un peu particulier n'ont rien à se mettre sous la dent. Heureusement, Mechwarrior 2 arrive.







Manifestement très complet, Mechwarrior 2 sur PlayStation a été peaufiné dans le détail. Côté options, tout y est : entraînement, campagne (vous devez choisir une des deux grandes armées de robots), missions simples... On découvre même, avec une certaine stupéfaction, qu'une option Link est sélectionnable, permettant à deux joueurs de participer à une mission l'un contre l'autre ou dans le même camp. Que du bon, donc, pour un jeu qui pèche tout de même pas mal par son aspect graphique franchement dépouillé. Moins accrocheur et instinctif que Gungriffon, Mechwarrior 2 ne semble donc pas devoir décrocher ce dernier de son piédestal de meilleur jeu du genre sur 32 bits. Mais attendons. D'ici à sa sortie, Mechwarrior 2 aura peut-être gagné quelques améliorations.



Sortie France : mars
Éditeur : Activision

Player One infos
GAME BOY MICRON

Après la Game Boy Pocket, Nintendo sort dans la foulée un modèle encore plus petit ! Jugez plutôt de la différence de tailles entre le nouveau modèle — ici dans la main de Milouse — et le nouveau-nouveau modèle, aperçu lors la dernière campagne de pub de Nintendo. C'est fou la vitesse à laquelle évolue la technique... des trucages !





StOp INFO

PORSCHE CHALLENGE

Après avoir bavé sur les photos le mois dernier, nous avons enfin pu à notre tour piloter le bolide de Porsche Challenge (la Boxter). Pour l'instant, la caisse roule aussi vite qu'une voiture électrique. Mais on vous rassure, la sensation de grande vitesse sera au rendez-vous dans la version finale.
Sortie France : mars
Éditeur : Sony

PLAYSTATION JET RIDER

Nous vous en parlions il y a deux mois sous le nom de Jet Moto. En fait, son nom définitif sera Jet Rider. Nous devions d'ailleurs le tester dans ce numéro, mais la version que nous possédons ne semble pas assez avancée pour se faire une opinion objective. Alors si les courses de motos futuristes vous branchent, ce qu'il vous reste à faire : patienter encore un mois !

ON A RETROUVÉ... THE LOST VIKINGS II

Un vieux hit 16 bits qui investit la PlayStation, cela ne passe pas inaperçu ! Alors, on vous en parle tout de suite et on vous montre les photos. Heureux ?

The Lost Vikings n'est pas l'adaptation des Vikings avec Kirk Douglas, mais tout simplement un jeu d'action/réflexion star de la période 16 bits. Aujourd'hui la suite arrive, enfin, sur 32 bits — une nouvelle qui enchante d'ores et déjà tous ceux qui ont goûté au premier volet. Chaque niveau est une sorte de casse-tête qu'il faut résoudre en utilisant au mieux les différentes caractéristiques des trois gaillards. Il y a l'agile qui saute et court, le guerrier qui peut se battre, et le protecteur qui use de son bouclier. Ces persos sont d'ailleurs plus riches dans cette version et accomplissent un plus grand nombre d'actions que dans le premier jeu. Hormis une intro soignée et délirante, les décors du jeu ne sont pas extraordinaires, à première vue — on espérait un peu mieux. En revanche, cette nouvelle mouture demeure toujours aussi drôle ; les vikings font souvent de petites réflexions pertinentes ou carrément stupides qui détendent le joueur. Car grâce au CD, vous pourrez dorénavant les entendre, en plus de les lire. Seul hic ! les voix sont en anglais, et il y a peu de chance qu'on les double en français. M'enfin rassurez-vous, les textes s'affichent, eux, en « french ». Une bonne façon d'apprendre la langue de « chequespear » ! Bref, The Lost Vikings II semble globalement à la hauteur de nos espérances. Bien sûr, comptez sur nous pour vous en dire beaucoup plus prochainement.

Sortie France : avril
Éditeur : Interplay

SATURN WARA WARS

Ce wargame, auquel on ne peut malheureusement jouer qu'en solitaire, est basé sur un principe simple : vous choisissez un pays, parmi les dix proposés, et vous devez envahir tous les autres. Selon votre choix, les unités sous vos ordres seront bien sûr différentes (au Japon, vous commanderez des ninjas, en Océanie, des kangourous (!), etc.) Leur nombre pourra varier également. Question combats, les échauffourées promettent d'être grandioses puisqu'il pourra y avoir plus de 200 [illegible] en même temps à l'écran. Ambiance explosive assurée. Les capitaines de troupe seront avantagés puisque, en montant en grade, ils pourront utiliser différentes sortes de magie. Bien entendu, l'aspect tactique n'a pas été oublié (formation de combat, possibilité de mélanger plusieurs types d'unités...), et les stratèges en herbe devraient être ravis. Le jeu est prévu sur Saturn.
Sortie Japon : mars. Éditeur : [illegible]

dire beaucoup

LE CATALOGUE GRATUIT 96 PAGES COULEUR EST ARRIVE ! DEMANDEZ-LE PAR TELEPHONE AU 08 36 685 686 OU MINITEL 3615 SCORE GAMES

PARIS - JUSSIEU	PARIS - JUSSIEU	PARIS ST MICHEL	PARIS 16ème	ANTONY (92)	CRETEIL (94)	KREMLIN (94)	PANTIN (93)	VERSAILLES (78)	CHELLES (77)	ST DENIS (93)
SEGA/SONY/ATARI	CD-ROM PC & MAC	56 Bd St Michel	137 avenue Victor Hugo	25 av de la Division Leclerc	5 RUE DU GENERAL LECLERC	DE FONTAINEBLEAU (PORTE D'ITALIE)	AV JEAN LOLIVE NATIONALE 3	16 rue de la Paroisse	CHELLES 2 Nationale 34	4 passage des Arbalétriers
75005 PARIS	17 rue des Ecoles 75005 PARIS	75006 PARIS	75116 PARIS	N20 - 92160 ANTONY	94000 CRETEIL	94270 KREMLIN BICETRE	93500 PANTIN	78100 VERSAILLES	77508 CHELLES	93200 St DENIS
01 43 29 59 59	01 46 33 68 68	01 43 25 85 55	01 44 05 00 55	01 46 665 666	01 49 81 93 93	01 43 901 901	01 48 441 321	01 39 50 51 51	01 64 26 70 10	01 42 43 01 01

NOUVEAUX MAGASINS !

SCORE GAMES

COMPIEGNE (60)	AMIENS (80)	POITIERS (86)	TOULOUSE (31)
37 cours Guynemer	19 RUE DES JACOBINS Galerie des Jacobins	72 rue Gaston Hulin	14 rue Temponières (angle 1 rue St Rome)
60200 COMPIEGNE	80000 AMIENS	86000 POITIERS	31000 TOULOUSE
03 44 20 52 52	03 22 97 88 88	05 49 50 58 58	05 61 216 216

ST LAZARE	AULNAY (93)	LA DEFENSE (92)
6 RUE D'AMSTERDAM FACE A LA GARE ST LAZARE	Centre Cial PARINOR Niveau 1	NIVEAU 2 - NOF DES ARCADES EST Proche Patinoire
75009 PARIS	93606 AULNAY/BOIS	
01 53 320 320	01 48 67 39 39	01 47 73 00 13

25F DE REDUCTION SUR LES JEUX D'OCCASION ET SUR PRESENTATION DE CETTE PUB
(minimum de 300F d'achat, offre non cumulable)

NEW ! — ISS DELUXE/MD + BALLON 299 — ISS DELUXE/PSX 349

HIT ! — NOUVEAU DBZ SAT/PSX 369 — NOUVEAU DBZ SNIN 449

349 F — NBA IN THE ZONE 2 PSX

329 F — KING OF FIGHTER 95 PSX

369 F — SOUL BLADE PSX

329 F — JET RIDERS PSX

349 F — COOL BOARDERS PSX

329 F — 2 X-TREME PSX

279 F — NHL FACE OFF 97 PSX

349 F — DESTRUCTION DERBY 2 PSX

369 F — SONIC 3D BLAST SAT

499 F — DAYTONA 2 + VOLANT

SCORE GAMES, C'EST TOUJOURS LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO D'OCCASION EN FRANCE !

MEGADRIVE

CONSOLE MEGADRIVE 1 D'OCCASION + UN PAD + 40FRANCS BONS D'ACHAT	199
CONSOLE MEGADRIVE 2 NEUVE + PAD + 80 F DE BONS D'ACHAT	499
CONSOLE MEGA-CD 2 D'OCCASION	299
ADAPTATEUR 32X D OCCASION	299
PORTABLE COULEUR GAME GEAR	299
ACCESSOIRES MEGADRIVE	
ACTION REPLAY 2 POUR MD	349
ADAPTATEUR DE JEUX UNIVERSEL JAP/US	49
ADAPT. SECTEUR POUR MD/MS/GG	99
JOY. ARCADE POWER (SEGA)	149
JOY. FIGHTER STICK	99
MANETTE 6 BOUTONS (SEGA)	129
MANETTE QUICKFIRE	59
MANETTE RHINO 6 BOUTONS MD	99
PISTOLET LETHAL ENFORCER	99
QUADRUPLEUR (SEGA)	199
RALLONGE MANETTE (2)	69
JEUX MEGADRIVE NEUFS	
ALIEN 3	199
BUGS BUNNY	399
DESERT STRIKE	129
DISNEY COLLECTION	249
DONALD IN MAUI MALLARD	149
EARTHWORM JIM 2	299
FIFA SOCCER 97	299
INT SUPERSTARS DELUXE	329
LIGHT CRUSADER	299
LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	249
MARSUPILAMI	149
MICRO MACHINES 97 MILITARY	399
NBA LIVE 97	299
NHL 97	299
PINOCCHIO	369
POCAHONTAS	369
SCHTROUMPFS 2 (AUTOUR DU MONDE)	399
SOLEIL	99
SONIC 3D	399
SONIC COMPILATION	199
SPIROU	399
SPOT GOES TO HOLLYWOOD + 6 PODS	349
TINTIN AU TIBET	249
ULTIMATE KOMBAT 3	369

JEUX MEGADRIVE D'OCCASION	
ALADDIN	149
BATMAN FOREVER	169
DEMOLITION MAN	139
DRAGON BALL Z	299
DRAGON'S FURY	169
DRAGON'S REVENGE	139
EARTHWORM JIM 1	169
FIFA SOCCER 96	169
GARFIELD	199
INDIANA JONES 3	99
LANDSTALKER	179
LEMMINGS	139
MICKEY & DONALD-WORLD OF ILL	139
MICROMACHINES 96	249
SHINING IN THE DARKNESS	239
SONIC & KNUCKLES	139

SUPER NINTENDO

CONSOLE SUPER NINTENDO D'OCCASION + PAD + 40F BONS D'ACHAT	299
CONSOLE SUPER NINTENDO NEUVE + PAD + 60 F DE BONS D'ACHAT	499
ACCESSOIRES SUPER NINTENDO	
ACTION REPLAY 3	369
ADAPTATEUR AD-29 UNIVERSEL	99
MANETTE D'ORIGINE	119
MANETTE DUAL TURBO INFRA ROUGE	199
JEUX SUPER NINTENDO NEUFS	
ALADDIN	249
DBZ 3 ULTIME MENACE	449
DONALD IN MAUI MALLARD	469
DRAGON BALL Z HYPER DIMENSION	469
DONKEY KONG COUNTRY 3	469
EARTH WORM JIM 2	249
FIFA SOCCER 97	349
HEBEREKE POPOITTO	349
ILLUSION OF TIME + HINT BOOK	299
INT. SUPERSTAR SOCCER 2	449
KILLER INSTINCT	129
LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	299
NBA LIVE 97	349
NBA JAM T.E.	149
NHL 97	399
PINOCCHIO	399
PORKY PIG	999
POWER RANGERS «FIGHTING EDIT»	449
PRINCE OF PERSIA 2	399
SCHTROUMPFS 2 (AUTOUR DU MONDE)	349
SECRET OF EVERMORE + LIVRE	399
SECRET OF MANA	449
SIM CITY 2000	449
SPIROU	349
SUPER MARIO ALL STARS SANS BOITE	199
SUPER MARIO KART	249
SUPER METROID	149
STREET FIGHTER ALPHA 2	469
TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	369
TOY STORY	449
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	349
UNIRALLY	149
WORMS	349
JEUX SUPER NINTENDO D'OCCASION	
ALADDIN	169
BULLS VS BLAZERS	99
COOL SPOT	99
CYBERNATOR	139
DRAGON BALL Z 2	349
DONKEY KONG COUNTRY	169
EARTH WORM JIM	149
EQUINOX	139
GOOF TROOP	99
ILLUSION OF TIME	199
MARIO PAINT	169
MICHAEL JORDAN (CHAOS)	99
MR NUTZ	149
NBA LIVE 95	169
PITFALL	149
SECRET OF MANA	269
SOCCER KID	69
SPECTRE	139
STARWING	49
SUPER MARIO ALL STARS	99
SUPER SOCCER	69
SUPER TURRICAN 2	199
THEME PARK	269
TINTIN AU TIBET	169
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	169
WORLD LEAGUE BASKETBALL	79
ZELDA 3	169
ZOMBIES	139

SATURN

SATURN NEUVE + UN PAD + CD DEMO + 140F EN BONS D'ACHAT	1490
SATURN D'OCCASION + UN PAD + 80F EN BONS D'ACHAT	1090
ACCESSOIRES SATURN	
ACTION REPLAY SATURN	349
ADAPT. UNIVERSEL JEUX US/JAP	149
ARCADE RACER (VOLANT)	449
CARTE MPEG + 1CD	1190
MANETTE CONTROL PAD SATURN	169
MANETTE WIRED JOYPAD SAT	69
MEMORY CARD PLUS	299
PISTOLET SAT. ENFORCER	249
RALLONGE MANETTE SATURN	79
NOUVEAUTES SATURN	
SONIC 3D BLAST	369
DAYTONA 2 + ARCADE RACER	499
SEGA EDGE : COMPIL 3 JEUX SEGA	329
TOSHINDEN URA	329
AMOK	329
BUGS TOO	329
DARK SAVIOUR - LANDSTALKER 2	369
DIE HARD ARCADE	369
JEUX SATURN NEUFS	
DAYSONA CHAMP. EDITION	369
DRAGON BALL Z	369
FIFA 97	349
FIGHTING VIPERS	369
NBA JAM EXTREME	349
NIGHTS	369
NIGHTS + PAD	469
SEGA RALLY	299
SOVIET STRIKE + LIVRE	349
STREET RACER	369
THUNDER FORCE GOLD PACK	369
TOMB RAIDER	369
ULTIMATE MK3	349
VIRTUA COP 2	369
VIRTUA COP 2 + GUN	469
VIRTUA FIGHTER KIDS	279

JEUX SATURN D'OCCASION	
BUG	269
CLOCKWORK KNIGHT	99
CLOCKWORK KNIGHT 2	229
D	229
DAYTONA USA	99
DISCWORLD	279
EURO 96	129
FIFA 96	149
FIGHTING VIPERS	299
GALACTIC ATTACK	199
GEX	199
GUARDIAN HEROES	199
HANG ON GP 96	199
HORDE (THE)	199
JOHNNY BAZOOKATONE	149
MAGIC CARPET	229
MANOIR DES AMES PERDUES	199
MYSTARIA REALMS OF LORE	189
NBA ACTION	299
NHL ALL STARS HOCKEY	249
OLYMPIC SOCCER	249
PANZER DRAGON 2	269
ROAD RASH	249
ROBOTICA CYBERNATION	129
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	199
SHINING WISDOM	249
SHINOBI-X	169
SHOCKWAVE ASSAULT	249
SKELETON WARRIORS	249
STORY OF THOR 2	299
STRIKER 96	199
THEME PARK	269
TITAN WARS	229
VICTORY BOXING	199
VICTORY GOAL	99
VIRTUA COP	249
VIRTUA FIGHTER	99
VIRTUA FIGHTER 2	279
VIRTUA RACING	169
VIRTUAL HYDLIDE	149
WORLD CUP GOLF	229

SONY PLAYSTATION

PLAYSTATION NEUVE + PAD + 140F BONS D'ACHAT	1490
PLAYSTATION D'OCCASION + PAD + 80F BONS D'ACHAT	1090
ACCESSOIRES PLAYSTATION	
ACTION REPLAY PRO 2	349
PISTOLET PLAYSTATION	269
CARTE MEMOIRE	169
MANETTE CONTROLLER SONY	199
MAN. TURBO + MEMORY CARD	199
MAN. WIRED CONTROLLER PSX	99
VOLANT ACCESS LINE	399
VOLANT + PEDALIER	449
NOUVEAUTES PLAYSTATION	
NBA IN THE ZONE 2	349
TOTAL NBA 97	349
TOBAL N°1	349
SAMOURAI SHODOWN	279
KING'S FIELD 3	TEL !
KING OF FIGHTER 95	329
NHL FACE OFF	279
DESTRUCTION DERBY 2	349
JET RIDERS	329
TWIST & METAL 2	329
COOL BOARDERS	349
2XTREME	329
PORSCHE CHALLENGE	369
SOUL BLADE	369
ADIDAS POWERSOCCER 2	NEW !
MONSTER TRUCK	349
SUKODEN	NEW !
JEUX PLAYSTATION NEUFS	
BURNING ROAD	299
CRASH BANDICOOT	369
DARK FORCES (US)	399
DISRUPTOR	349
DRAGON BALL Z 1	329
FIFA 97	349
FIRO & KLAWD	349
IN THE HUNT	349
INTERNATIONAL MOTO X	349
KART DUEL SENNA	349
MYST	349
NAMCO MUSEUM VOL.3	279
NBA JAM EXTREME	329
PANDEMONIUM !	329
RAGE RACER (JAP)	499
SIM CITY 2000	349
SOVIET STRIKE + LIVRET DE COMBAT	349
STREET RACER	349
TEKKEN 2	369
TOMB RAIDER	349
TUNNEL B1	329
WARHAMMER	349
JEUX PLAYSTATION D'OCCASION	
ADIDAS POWER SOCCER	269
ASSAULT RIGS	129
CRITICOM	139
CYBER SLED	169
DESTRUCTION DERBY	149
DRAGON BALL Z (JAP)	149
FADE TO BLACK	199
FIFA 96	149
JOHNNY BAZOOKATONE	169
KILEAK THE BLOOD	129
KRAZY IVAN	129
MAGIC CARPET	199
MORTAL KOMBAT TRILOGY	279
NEED FOR SPEED	249
PGA TOUR GOLF 96	249
POWER SERVE	169
RESIDENT EVIL	279
RIDGE RACER	149
REVOLUTION X	199
SAMURAI SHODOWN 3 (JAP)	269
SLAM & JAM 96	99
SOVIET STRIKE	289
SPACE HULK	229
STREET FIGHTER 0 (JAP)	169
TEKKEN	149
THUNDERHAWK 2	149
WIPE OUT	149

COMMANDE EXPRESS : 01 53 320 320 +

MINITEL : 36.15 SCORE GAMES

VPC : 6 RUE D'AMSTERDAM - 75009 PARIS

COMMANDES FAX : 01 53 320 321

NOUVEAU CATALOGUE COULEUR GRATUIT : 08 36 685 686

TRUCS & ASTUCES : 3615 SCORE GAMES

INFORMATIONS & NOUVEAUTÉS : 08 36 685 686

HORAIRES DES MAGASINS : 3615 SCORE GAMES

COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX : 3615 SCORE GAMES

SCORE GAMES VPC - 6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tel : 01 53 320 320 +

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT !

☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code Postal .... Ville ....

Tel .... Date de naissance ....../....../...... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)		CONSOLE 60F		30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :

☐ Carte Bancaire N° :

Expire le ....../......

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONO

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. MARQUES DÉPOSÉES. PRIX VALABLES EN VPC, DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. NOUS NE POUVONS EN AUCUN CAS ETRE TENU RESPONSABLE

Stop Info

FANTASTEP

Jeu d'aventure assez spécial, Fantastep sur Saturn vous



invite à évoluer dans un décor en 3D très enfantin et féerique. Vous devrez, dans chacun des mondes, retrouver l'anneau de fleurs qui résoudra les problèmes de ses habitants (il y a un monde où les gens n'arrivent pas à retrouver ce qu'ils ont perdu, un autre où le temps s'est arrêté, etc.). C'est donc mignon tout plein mais manifestement plutôt réservé aux très jeunes.
Sortie Japon : février
Éditeur : Jaleco

GOIKENMUYO ANARCHY IN THE NIPPON

Perdu dans la flapée de jeux de combat en 3D qui défer-lent depuis un petit moment sur 32 bits, Goikenmuyo sur Saturn possède une intéressante particularité : deux joueurs (renommés) de Virtua Fighter ont participé à son élaboration, prodiguant leurs conseils aux programmeurs. Le jeu risque donc de proposer quelques idées assez novatrices et intéressantes. Wait and see.
Sortie Japon : avril
Éditeur : Mediamuse



MIETTES DE GENIE
LA CITE DES ENFANTS PERDUS







Le mois dernier, nous vous parlions de La Cité des enfants perdus, et principalement de sa réalisation, extrêmement soignée. Retour sur ce titre, auquel nous avons pu jouer à la rédaction bien au chaud.

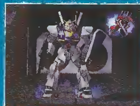
Après une intro aux allures de long métrage, ce jeu d'aventure débute rapidement : monter un casse est votre premier objectif... Mais on ne vous en dira pas plus, histoire de ne pas dévoiler les quelques rebondissements que réserve le scénario. Sachez juste que le jeu se décompose en trois zones, qui suivent à peu près la trame du film, et durant lesquelles vous dirigez Miette, la petite fille. Notre plus grosse crainte était que l'action soit lente et truffée de temps de chargement soporifiques. Alors évidemment ça charge, mais heureusement beaucoup plus rapide-



ment que dans les Chevaliers de Baphomet ! Autre bon point, contrairement aux jeux d'aventure type PC, on contrôle au paddle les déplacements de Miette. On peut même accélérer ses mouvements et la faire courir. Cela ne semble peut-être pas important, seulement une fois dans le jeu, rien n'est pire que d'attendre que le perso traverse la pièce à deux à l'heure. Concernant les énigmes, elles sont, semble-t-il, assez simples et surtout logiques. Un avantage de taille qui permettra à toute la famille de jouer, sans se prendre la tête des jours durant sur un obstacle infranchissable. La Cité des enfants perdus devrait donc séduire l'ensemble des joueurs lors de son arrivée sur PlayStation.
Sortie France : mars
Éditeur : Psygnosis

ZETA GUNDAM « O MON ROBOT, OH-OH-OH... »

Directement inspiré de la série télévisée de Gundam de 1985, le jeu, sur Saturn, reprend chacun des 43 episodes. Ces derniers ne pouvant pas tenir sur un seul CD, une suite de Zeta Gundam est d'ores et déjà prévue. Elle sortira quelque temps après ce premier volet.
Dans le jeu vous incarnez Camille, une jeune recrue qui va faire ses première armes sur le champ de bataille. Zeta Gundam est en fait un shoot them up vu de côté où les ennemis peuvent tourner autour de vous sur 360. Le résultat se révèle assez déconcertant. Pour descendre vos opposants, vous disposerez de plusieurs types d'armes et d'un « lock » qui devrait se révéler fort utile. De nombreuses séquences (DA et images de synthèse) viendront agrémenter les différentes phases de jeu entre les épisodes. Un jeu aux vertus certainement défoulatoires que Bubu pourrait bien aimer.
Sortie Japon : mars
Editeur : Bandai





MANGA Player COLLECTION

Retrouvez les meilleurs mangas en version française dans Manga Player Collection



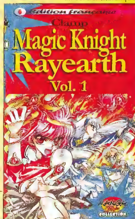
Titre disponible

Un vaisseau extraterrestre prend possession d'un homme.

Seraphic Feather
vol. 1
(222 pages N & B)
Quand un jeune homme, Apepu Heidemann, tente de prendre le contrôle d'un vaisseau extraterrestre posé sur la Lune, on peut s'attendre au pire...
À juste raison. Un nouveau style de manga.

Magic Knight Rayearth
vol. 1
(212 pages N & B, 8 pages couleur)
Trois jeunes écolières japonaises sont plongées dans un monde magique. Pour sauver leurs vies et accessoirement le reste du monde, elles devront affronter Zagart, un sorcier maléfique.

L'univers graphique de Clamp poussé à son paroxysme.



Titre disponible

De l'action, de l'humour, des bastons.

Titre disponible



Rampou
vol. 1
(203 pages N & B, sens de lecture japonais)
Pour sauver sa sœur Leila, un jeune garçon libère de sa lampe à huile un génie : Rampou au poing d'acier. Un chemin semé d'embuches les attend...

Nouvelle collection 42 F seulement

En vente chez tous les libraires et magasins spécialisés.



C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ TOI

Mahalia
la rousse

ÉTANT DONNÉ LE PEU D'ÉVÉNEMENTS ARRIVÉS PRÈS DE CHEZ VOUS, LA RUBRIQUE PERD DE SON INTÉRÊT. ALORS, SI LE MOIS PROCHAIN, IL EN EST DE MÊME, JE CRAINS QUE, SOUS CETTE FORME, ELLE N'AIT PLUS LIEU D'ÊTRE. NOUS NE GARDERONS PEUT-ÊTRE ALORS QUE LES TESTS QUI APPAREMMENT VOUS ÉCLATENT. ENVOYEZ-NOUS DONC DES LETTRES PAR PAQUETS, RACONTEZ-NOUS TOUT, FAITES VIVRE VOTRE RUBRIQUE...

SOLEIL LEVANT

Tous les mois, Reyda traduit les expressions japonaises les plus usitées dans les jeux vidéo.

Tekken 鉄拳
C'est le titre d'un jeu. Formé des caractères Fer et Poing, il désigne les phalanges, et le coup direct que l'on porte avec le poing fermé.

Densetsu 伝説
Légende littéralement, ou parole qu'on transmet. Ce mot se retrouve dans 50 % des titres de RPG, si je ne m'abuse...

Sohbi 装備
Equipement. Mot commun à TOUS les RPG ou Wargames. Cette option permet de choisir les armes que vos persos brandiront.

Dohgu 道具
C'est le pendant de Sohbi car il désigne les objets, genre potion ou herbes pour soins, que vous transportez sur vous.

TESTEURS EN HERBE

Cher David,
Comme beaucoup d'entre vous, tu es intéressé par le métier de testeur. Heureusement, tu as lu tout ce que nous avons déjà fait paraître sur le sujet... mais apparemment nous n'avons pas élucidé quelques points. Si l'ambiance est plutôt cool, le travail n'en est pas moins sérieux, et il n'y a rien d'exceptionnel au fait que certains testeurs passent la nuit à la rédaction à tester un jeu, en ne dormant que quelques heures sur trois chaises. Cela étant, non, ils ne tombent pas malade à force de jouer, même s'ils consomment parfois de l'aspirine afin de soulager yeux et tête parfois douloureux. Nous nous sommes souvent battus contre les idées arrêtées concernant l'épilepsie, et nous pouvons d'autant plus en parler en connaissance de cause qu'aucun d'entre nous n'a été touché par cette maladie, ou n'a été l'objet d'un malaise. En ce qui concerne la partie financière, il faut que tu saches qu'ici nous sommes tous pigistes, c'est-à-dire que nous travaillons sur commande et sommes payés à la parution des articles. Moralité : plus on travaille (s'il y a du boulot),

LES TROIS GAGNANTS DE CE MOIS SONT :

Renzo Bianchi remporte un sac Adidas Power Soccer grâce à son test de Resident Evil, noté 97 %.
« Capcom signe, ici, un chef-d'œuvre d'aventure et d'action : scénario béton, réalisation magistrale et jouabilité exceptionnelle. Le tout dans une ambiance oppressante, angoissante et... gore ! Des qualités qui font de ce jeu une perle rare, en passe de devenir un mythe. »

Terry Bazire gagne une cassette Nights pour son test de Internat Motocross sur PlayStation, noté 7 %.
« Une simulation de motos électriques Tomy avec des Powers Rangers au guidon. Parfois, on se demande si on conduit un Piwi ou une Golwing. On aurait mis une musique de troubadour dessus, cela n'aurait rien changé ! Le boîtier du jeu pourrait servir de tabatière... et encore. Même les Deschiens n'y joueraient pas plus de dix minutes. Bref, une véritable épave ! »

Gilles Clavel rangera ses petites affaires dans un sac FX Fighters qu'il recevra pour son test de WipEout 2097, auquel il attribue, lui également, la très bonne note de 97 %.
« WipEout est un pur chef-d'œuvre. Si vous aimez l'adrénaline, que ça décoiffe, que ça speede, que ça blaste... bref la vie au grand air, vous aimerez ce soft. Débutants ou pros du paddle, jetez-vous sur ce jeu où tout est parfait, et alors vous pourrez dire : moi aussi j'y étais. »

plus on
Enfin, i
pour ce
qu'il va
études
pour en
dans ce
rage po

Salut Janet,
Tu as be
coup
d'ambi
et c'est
louable
Mainte
il vaut r
rester r
et boss
parveni
concern
télévisio
monter
quant t
vantes
sans dir
as tout
qui con
locales,
recherc
inédites
talents.
Pour les
dans de
que la s
chère es
jolies ph
des pho
agrandi
pas de
sation c
lequel t
tration.
rubriqu
beaucou
ton fanz

Serge,
Les aléa
clages f
te répor
numéro
faire cor
du méti
ger une
liste de
que tu t
crée un
coup, te
jeux, et
aux mag
Tu peux

plus on gagne d'argent. Enfin, il n'y a pas d'âge pour ce métier, mais sache qu'il vaut mieux faire des études de journalisme, pour ensuite se spécialiser dans ce milieu. Bon courage pour la suite !

Salut Janet,
Tu as beaucoup d'ambition et c'est louable. Maintenant, il vaut mieux rester réaliste, et bosser pour y parvenir. En ce qui concerne des émissions de télévision, tu peux toujours monter des dossiers expliquant tes idées — innovantes et originales, cela va sans dire... En revanche, tu as toutes tes chances en ce qui concerne les radios locales, toujours à la recherche d'émissions inédites et de nouveaux talents.
Pour les posters à mettre dans des fanzines, je pense que la solution la moins chère est de trouver de jolies photos et d'en faire des photocopies couleurs agrandies, en n'omettant pas de demander l'autorisation du magazine dans lequel tu auras pris l'illustration. Même si cette rubrique disparaît, j'aurais beaucoup de plaisir à lire ton fanzine. Bonne chance !

TOP 3 DES LECTEURS :
1 : Resident Evil (PlayStation)
2 : Crash Bandicoot (PlayStation)
3 : Formula One (PlayStation)

Serge,
Les aléas des divers bouclages font que je ne peux te répondre que dans ce numéro. Pour pouvoir te faire connaître par les gens du métier, et ainsi envisager une carrière de journaliste de jeux vidéo, il faut que tu te battes. Pour cela, crée un fanzine, écris beaucoup, teste un maximum de jeux, et envoie tes articles aux magazines spécialisés. Tu peux, dans un premier temps, agir dans ta région en essayant de placer une petite rubrique sur le sujet dans des journaux locaux, ou d'animer une association de jeux. Tout ça, c'est bien joli, vas-tu me répondre, mais dans quel but ? Les rédactions sont plus attentives quand elles sentent une véritable motivation chez les gens qui les contactent. Évidemment, cela ne signifie pas pour autant que tu auras du boulot car (je ne vous le dirai jamais assez) il y a très peu de places pour beaucoup de demandes. N'hésite pas à me tenir au courant de tes différentes démarches. Ciao !

Stéphane,
Comme tu l'as sûrement lu dans nos différents dossiers sur le métier de testeur, deux atouts sont indispensables : être passionné de jeux et avoir une bonne plume — ce qui n'implique pas forcément d'avoir suivi des études de littérature. Il faut avoir de l'humour, être concis, précis et clair. Il est important aussi de s'intéresser à tous les styles de jeux et avoir un peu de culture dans ce domaine. C'est-à-dire qu'il est toujours bon de chercher des infos sur les éditeurs, le marché des jeux, leur fabrication... Bref, en apprendre le plus possible. Bonne chance, et tiens-moi au courant !

Glenn,
Faire des études littéraires et journalistiques pour devenir testeur est en effet une bonne idée, mais dans le domaine des jeux vidéo les diplômes ne sont pas encore les principaux arguments d'embauche. Lis ce que j'ai répondu à Stéphane. De plus, avant d'être testeur, les rédacteurs sont journalistes, donc il est raisonnable d'apprendre ce métier pour ensuite éventuellement te spécialiser.

Hello Guillaume,
En ce qui concerne le métier de scénariste de jeux vidéo, nous avions fait un dossier paru dans le *Player* de juin 1996. Il existe plusieurs écoles dont je ne peux te donner la liste ici, mais que tu te procureras en appelant le rectorat de ta ville. Tu peux aussi envoyer un dossier aux éditeurs. Il faut qu'il soit clair, concis, accompagné d'un synopsis (résumé du scénario) et assez court (entre 5 à 10 pages maximum). Tu l'adresses au chef de projet dont tu connaîtras le nom en appelant la boîte d'édition. L'âge n'a pas d'importance, du moment que tes idées sont bonnes. Surtout, n'hésite pas à envoyer ton dossier une fois terminé.

TESTEZ VOS JEUX

Un rêve devient réalité ! Tous les mois, PO vous invite à tester un de vos jeux préférés ou détestés, et à être publié.
Remplissez l'exemple ci-après en précisant : le nom du jeu (a), la machine (b), les notes (c et d), le résumé et avis le plus objectif (e). Et un dessin du jeu sur papier libre.

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....
Tél : .... *Age :* ...

Renvoyez votre test, votre dessin et votre Top 3 à : Player One, Mahalia la rousse, 19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne Cedex.

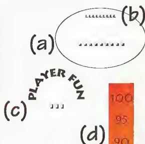
Indiquez votre « Top 3 »

1......

2......

3......

Votre cadeau (si votre test est tiré au sort) : n° ...
1/ Sac Sony - 2/ Tee-shirt Sim City - 3/ Casquette Nights - 4/ Bonnet Street Racer - 5/ Tee-shirt Les trois Frères - 6/ Tee-shirt Tom Raider - 7/ Polo Pro Pinball - 8/ Sac Fx Fighter



en résumé *(e)*

Les plus belles interviews de Mahalia

Les Innocents

Comme ils sont trois, les Innocents se partagent les interviews. Nous commençons donc l'entretien avec Jean-Chri, clavier du groupe, rejoint bientôt par Michaël, batteur.

PO : Connais-tu un peu les jeux vidéo ?
JEAN-CHRI : Il faut savoir qu'aujourd'hui lorsque l'on fait de la musique, on travaille beaucoup avec les ordinateurs. Comme en studio, on n'est pas vraiment là pour les jeux, je me suis acheté il y a trois ans environ un Macintosh pour jouer chez moi. En fin de compte, ce n'était pas vraiment une bonne idée, et je m'en sers plus comme machine à écrire. Les seuls jeux qui me branchent sont les simulations de course. Mais si je me lançais là-dedans, je m'achèterais tout les accessoires, volant, pédale et autres. Je ne crois pas que ma femme soit vraiment d'accord... Je me contente de jouer dans les cafés.

PO : Quel genre de joueur es-tu ?
Je me bats contre moi-même mais gentiment. Je ne suis pas un très bon joueur, donc je m'amuse.

PO : Quel est le dernier film que tu as vu au cinéma ?
Je n'y vais qu'une ou deux fois par an, et ça ne me marque pas. En revanche, je passe beaucoup de temps devant la télévision. C'est comme ça que j'arrive à voir des films.

PO : Quel lieu t'a le plus marqué ?
Dernièrement nous avons fait un concert à Bastia, en Corse. Je suis vraiment tombé sous le charme. Cela dit, on a une vision qui diffère selon le déroulement d'un concert. On ne distingue pas vraiment la beauté de l'endroit de l'ambiance du concert.





Michaël, le batteur, nous rejoint.

PO : Qu'aimes-tu et que détestes-tu dans la célébrité ?
J'aime bien être célèbre ; on peut encore marcher tranquillement dans la rue. C'est juste assez pour flatter l'égo et ne pas déranger notre entourage... Le groupe attire un public gentil, donc tout va bien.

PO : Pourquoi est-ce toi qui chantes le titre « Colore » ?
Quand on a commencé à enregistrer, j'ai émis le souhait de l'interpréter. Avant je n'aurais pas assumé de chanter parce que j'étais trop timide.

PO : Si vous n'aviez pas réussi dans cette voie, quel autre métier vous aurait attiré ?
MICHAEL : Au début, je voulais être architecte mais j'ai laissé tomber pour me consacrer à la batterie. Le premier groupe dans lequel j'ai travaillé, vers 18 ans, a bien marché, donc je me suis lancé. Mais comme le succès n'a pas toujours duré, j'ai fait plein d'autres métiers : menuisier, peintre, analyste en marketing...

JEAN-CHRI : C'est une question que je me pose tous les jours parce que souvent j'aimerais bien faire autre chose.



FICHE SIGNALÉTIQUE

NOM : Urbain
PRÉNOM : Jean-Christophe
NÉ LE : 4 août 1962
SITUATION DE FAMILLE : 3 enfants
PARCOURS : Passe par différents métiers (vendeur d'instruments ou de voitures) avant de se lancer dans la musique. Rencontre Les Innocents en 1988.

NOM : Rushton
PRÉNOM : Michaël
NÉ LE : 8 mars 1950
SITUATION DE FAMILLE : Marié, père de famille
PARCOURS : Débute en 1968 en Angleterre. Puis arrive en France où il travaille avec plusieurs groupes tout en faisant d'autres boulots. Intègre Les Innocents en 1989.

NOM : Nataf
PRÉNOM : Jean-Philippe
NÉ LE : 14 juillet 1962
SITUATION DE FAMILLE : Marié, des enfants
PARCOURS : Études d'architecture. A fondé le groupe des Innocents il y a environ 13 ans.

Premier succès « Jody ». Premier album connu « Fou à lier ». Dernier album « Post Partum » incluant « L'autre Finistère », « Colore », « Les jours adverses ».

Les plus belles interviews de Mahalia

Ils sont cinq, chantent, dansent et commencent à gagner de l'argent... Les G. Squad, un rêve pour les filles en mal d'amour ! Alors les garçons, raides dingues de jeux vidéo ?

G. SQUAD



PO : G. Squad et les jeux vidéo, quels rapports ?
MIKA : J'ai acquis une PlayStation, donc je connais bien *Player One* que j'achète tous les mois. Actuellement, j'ai plein de jeux comme Tekken 2 ou Pandemonium. Au début, je possédais une Master System, puis j'ai eu une Megadrive et une Super Nintendo. J'aime beaucoup les jeux d'aventure comme Tomb Raider, et en ce moment, je m'éclate avec mes copains sur Bust-A-Move 2.
CHRIS : Comme Mika, j'aime bien aussi les jeux vidéo du genre de Resident Evil, mais je n'accroche pas avec les jeux de combat. Je suis fan de WipEout.
MIKA : Quand je joue, j'ai tous les défauts. Je suis de mauvaise foi, j'embrouille l'autre... Bref, je fais tout pour gagner.
MARLON : J'aime beaucoup les jeux... mais je n'ai pas de console. J'ai eu l'occasion de jouer à Tekken et j'ai adoré. J'ai eu une Game Boy mais je n'en sortais plus ; j'y jouais tous les soirs sans m'arrêter.
GÉRALD : Moi, je suis la tare du groupe. Je n'ai qu'une Master System, et je cherche encore à finir Alex Kid. En revanche, j'ai réussi à terminer Sonic.

PO : Racontez-nous une de vos plus grosses bêtises.
ANDREW : Quand j'avais dix ans, je mettais du sucre dans les réservoirs des voitures. Une fois un des mecs a porté plainte, et j'ai eu quelques problèmes.
MARLON : Quand j'étais en primaire, la maîtresse m'a envoyé au coin, juste là où il y avait son manteau. En le fouillant, j'ai trouvé un briquet et j'y ai mis le feu.
CHRIS : J'ai cassé un super vase ancien.
MIKA : Il y a environ quatre ans, j'avais branché ma Super Nintendo sur la nouvelle télé de mes parents. Juste au moment où mon père est rentré, j'ai voulu débrancher la console et j'ai fait tomber la télé. Là, ça s'est passé comme dans Tekken.

« On est looké, stylisé, maquillé, mais ça ne nuit pas au côté artistique. »

Vous portez des prénoms anglo-saxons. Sont-ils vos vrais prénoms ?
CHRIS : Pour moi, c'est simple, comme je m'appelle Jean-Christophe tout le monde me surnommait déjà Chris, donc c'est resté.
MIKA : C'est un peu la même chose pour moi, c'est le diminutif de Michaël, mon deuxième prénom.
MARLON : Je ne préfère pas divulguer mon prénom parce que, comme j'habite une petite ville et que j'ai une réputation de casse-cou, je préfère qu'on ne me reconnaisse pas !

PO : Êtes-vous conscients que votre physique est presque plus important que votre talent ?
GÉRALD : Dans notre public, il y en a qui ne nous parlent que de notre physique, mais d'autres font attention à ce que l'on fait. C'est toujours flatteur de toute façon.
CHRIS : Évidemment, tout le côté physique est mis en valeur puisqu'on est looké, stylisé, maquillé. Mais ça ne nuit pas au côté artistique.
ANDREW : On apporte une part de rêve en plus.
MARLON : Cela dit, on peut être très moches...

Quelle est votre actualité ?
MARLON : L'album est sorti, dont est extrait le deuxième single : *Plus belle fille que toi.*

Avez-vous quelque chose à ajouter ?
EN CHOEUR : Bonne année à tous les lecteurs, et jouez bien !



PRÉNOMS : Gérald, Mika, Marlon, Andrew et Chris.
ÂGE : Entre 17 et 25 ans
SITUATION DE FAMILLE : Tous célibataires.
PARCOURS : Gérald et Marlon ont commencé par le mannequinat. Chris suit des cours de comédie musicale. Andrew a fait une école de graphisme. Mika était inscrit dans une école de théâtre. Avec quelques notions de musique et une passion commune pour la chanson et la danse, ils ont frappé chez BMG. Ainsi est né G. Squad. Premier succès : *Raide dingue de toi.*

Les plus belles interviews de Mahalia

Concours

GHOST IN THE SHELL

Gagnez des BD, des tee-shirts Ghost in the Shell et plein d'autres cadeaux !

Les lots

50 BD Ghost in the Shell, Dargaud

50 K7 vidéo Patlabor

50 tee-shirts Ghost in the Shell

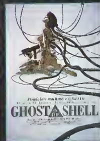
Gagnez de nombreux autres lots sur le NOUVEAU 3615 Player One.

Extrait du règlement :



Sortie nationale le 29 janvier.

Pour participer au concours, tapez 3615 Player One sur votre Minitel et choisissez jeu Ghost in the Shell.



Attention ! en février, le 3615 Manga Player arrive...

MANGA Kana

l'arcade dépasse les bornes !

FORAINEXPO : SUIVEZ LE GUIDE

Ce mois-ci, comme promis, voilà une rubrique plus dense prouvant une nouvelle fois que les sorties en France se font de plus en plus nombreuses. Tant mieux. La tenue d'un salon spécial, le Forainexpo, nous a permis d'essayer tout un tas de bornes que nous vous présentons dans ces pages. De l'excellent et du moins bon pour des titres qui, à l'heure où vous lirez ces lignes, devraient être disponibles en salle.

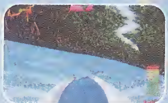
Le Forainexpo est un salon professionnel réservé avant tout aux forains et aux gérants de salles de jeux. Il s'est déroulé au Bourget, en décembre dernier. Il est peut-être utile de signaler que l'entrée du Forainexpo était accessible au grand public pour la somme de cent francs. Au regard des différentes bornes disponibles, toutes en Free Play, cela valait vraiment le coup. Beaucoup plus réussi que l'année précédente, ce salon s'est surtout révélé intéressant grâce à Sega et Namco, qui tenaient deux stands énormes. Chez Sega, c'est Virtua Fighter 3 (cinq bornes en Free Play !) et Touring Car Evolution qui étaient à l'honneur. Rien de spécial à dire sur ce second titre si ce n'est que, dans cette version, on peut choisir son circuit. Chez Namco, on aura surtout remarqué la présence de GTI Club (un jeu Konami, mais bon, ce n'est pas grave) et celle de l'incroyable Alpine Racer 2. Mais trêve de bla-bla, entrons dans le vif du sujet.

Aqua Jet

Namco

88 %

Le genre assez atypique de la simulation de jet-ski fait fureur en ce moment, et, surfant sur la vague de cette mode curieuse, Namco nous propose une borne assez convaincante et assurément très fun. Impressionnant, Aqua Jet vous invite à jouer debout, les mains accrochées au guidon de votre engin. Un seul circuit est disponible, mais deux modes de jeu permettent de l'apprécier en Easy (circuit court, vitesse normale) et Expert (circuit rallongé, à la Ridge Racer, et vitesse accélérée). Très simples, les commandes n'en réclament pas moins un certain temps d'adaptation. Pour tourner, vous devez sans cesse vous pencher d'un côté ou de l'autre et l'on a souvent tendance, au début, à résister aux sollicitations de la machine. Résultat, on essaie davantage de tourner avec les bras qu'en se servant de son propre poids. Mais on se corrige assez vite.





Assez sympa question ambiance, Aqua Jet sent bon les embruns et emprunter les tremplins pour s'envoler, avant de retomber avec fracas sous l'eau (où l'on croise quelques poissons) procure un véritable plaisir. Plus intéressante pour son jet-ski intégré que pour le jeu en lui-même, la borne d'Aqua Jet se révèle très marrante à court terme. On s'éclate énormément dessus mais on en fait vite le tour. Espérons que les salles qui auront la bonne idée de la présenter proposeront des parties à dix francs le crédit (ou moins, mais bon, il ne faut pas rêver !). Les parties sur ce genre de borne sont en effet souvent assez courtes et débourser vingt balles pour trois ou quatre minutes de plaisir intense se révèle franchement cher.

Points forts :
Le jet-ski intégré.
La simplicité des commandes.
Le fun.

Slayer One infos

L'arcade dépasse les normes



Un des principes de base du jeu vidéo, c'est de pouvoir continuer à jouer quand on a gagné un niveau. Même les programmeurs de Titus l'ont compris ; c'est dire ! Logique que ne respecte pourtant pas les bornes d'arcade basées sur des simulations de glisse (Alpine Racer, Alpine Surfer...). Ici, vous claquez dix, voire vingt balles, et, quand vous avez gagné, vous avez perdu : la remontée mécanique n'est pas incluse dans le prix, vous devez donc reclaquer de la thune pour vous taper une autre piste. Comme le temps c'est de l'argent, il faut donc traîner un max pour rentabiliser sa partie... ce qui s'avère ludiquement nul. Alors méfiez-vous, car désormais, « l'escroquerie » des sports d'hiver concerne aussi les bornes... d'arnaque !

Voici la dernière simulation de glisse de Namco : Speed Repasseur. Vous devez défroisser une énorme pile de linge pour gagner. À dix francs le crédit, voilà une borne qui aurait au moins pu concurrencer les teinturiers. Dommage que ce soit virtuel...

Alpine Racer 2
Namco

94 %

Si je disposais d'un logo « borne du mois » à attribuer à un jeu, je le dédierais sans aucun doute à Alpine Racer 2. Ce jeu est tout simplement extraordinaire de fun et de simplicité. Reprenant le concept du premier épisode — vous êtes un skieur et vous dévalez des pistes —, Alpine Racer 2 ajoute une très grande nouveauté : la possibilité de jouer à deux, en link (chaque joueur disposant d'une borne). Vu la taille imposante de cette dernière, on devine que seules les grandes salles pourront se la procurer (pour deux raisons : une borne de ce type — et à fortiori deux — ça coûte très cher, et en plus, ça prend beaucoup de place). Le crédit risque de ne pas être donné mais je peux vous assurer qu'à deux on atteint la limite de l'orgasme ludique. Il faut voir ces deux skieurs batailler avec leurs bâtons lorsqu'ils sont côte à côte sur l'écran. C'est irrésistible ! Deux types de course sont disponibles : celles qui comportent des portes et celles qui consistent à faire de la vitesse. Trois skieurs différents sont également sélectionnables. L'un est capable d'exécuter des figures pendant les sauts, l'autre semble très doué pour la descente, quant au troisième, j'avoue ne pas saisir ce qu'il a de spécial. Ça n'a de toute façon guère d'importance. Ils ont tous des skis et c'est ce qui compte. Deux vues différentes sont à votre disposition : celle où vous voyez votre skieur, et celle où vous regardez la piste par ses yeux. Les deux s'avèrent très jouables. Question réalisation, Namco a fait très fort et je vous jure que l'on a vraiment l'impression d'y être. La neige est encore plus réussie que dans Alpine Surfer et les différentes conditions dans lesquelles vous pouvez skier (à la tombée de la nuit, dans le brouillard, sur de la neige « sale », mélangée avec un peu de terre...) ajoutent encore au réalisme. Pour vous déplacer, pas de problème. C'est en pente, ça glisse tout seul et vous n'avez qu'à vous tenir à vos bâtons (fermement implantés dans la borne) pour faire pivoter avec vos pieds l'axe sur lequel vous vous trouvez. Pour les virages très prononcés, vous pouvez vous servir des carres de vos « skis ». Le tout confère souvent une allure de péquenot ricanant bêtement avec le cul qui part en arrière, mais qu'importe, on s'éclate grave et c'est bien le principal. Alpine Racer 2 est un jeu magique et très facile d'accès qui me donne méchamment envie de partir pour de vrai. Je crois d'ailleurs que je vais me laisser tenter...





Points forts :
Le fun, le fun et le fun ! Et en plus, c'est beau !

GTI Club
Konami

87 %

Sous-titrée fort à propos Rally Côte d'Azur, cette simulation de course un peu spéciale vous invite à jouer les casse-cou dans les rues de Nice, au volant de petits bolides capables de se faufiler partout. Proposant un univers entièrement constitué de graphismes digitalisés, GTI Club possède un genre particulier. Ni très beau ni franchement laid, il joue à fond la carte du réalisme. Passons rapidement sur le but du jeu et les différentes commandes, dire que nous sommes en présence d'une simulation de course suffit. Très sensible, le volant répond à la moindre de vos sollicitations, et il faut apprendre à connaître les réactions de sa voiture pour ne pas tourner trop brusquement. La particularité de GTI Club réside dans le fait que les circuits que vous devez parcourir se situent en pleine ville, et que les détours en son sein sont nombreux. Vous pouvez ainsi renverser des tables à la terrasse d'un café, ou bien encore emprunter des petites ruelles... Vous avez même la possibilité de traverser un parking souterrain ! Petit délire amusant : lorsque votre voiture, après que vous l'avez malmenée, est un peu sale, vous pouvez la nettoyer en passant rapidement entre les deux rouleaux de lavage d'une station-service. Un jeu amusant, donc, que tous ceux qui rêvent de jouer les têtes brûlées en plein centre-ville devraient beaucoup apprécier.









Points forts :
Le côté réaliste.
L'envie de découvrir toutes les « warps zones » hors circuit.

Warzard
Capcom

85 %

Mélangeant allégrement deux genres, le combat et le jeu de rôle, Warzard possède, avant toute autre chose, une qualité frappante : de somptueux graphismes. Très « cartoonesques » et colorés, ils sont un véritable plaisir pour les yeux. Au-delà de cet aspect esthétique sur lequel tout joueur digne de ce nom passe rapidement, Warzard propose un principe assez sympathique de sorts et super pouvoirs qui gagnent en puissance au fur et à mesure des victoires de votre personnage (aux levels 10, 14, 19, 25 et 32, il change de classe). Quatre combattants sont à votre disposition : un homme-lion, un ninja, une jeune fille guerrière et un magicien. Leurs palettes de coups reste très « capcomiennes », avec six boutons de frappe, des mouvements Ha-do-ken et Dragon... On retrouve rapidement ses marques. Le jeu consiste en fait à affronter une série de boss plus ou moins redoutables qui ont souvent comme point commun d'être impressionnants et très gros. C'est lors de ces combats que vous récupérez des bonus qui accroissent vos points d'expérience. C'est important car en augmentant votre niveau, vous élargissez l'éventail de vos capacités.



Un peu trop brouillon à mon sens pour être considéré comme un excellent jeu de baston, Warzard se démarque surtout par son style et son ambiance. Les puristes auront à cœur de terminer le jeu le plus proprement possible (sans perdre de continue et en essayant d'atteindre le level 32). Quant aux autres, des codes leur permettent de reprendre plus tard le jeu là où ils en étaient. La possibilité de jouer à deux, l'un contre l'autre, est bien sûr disponible mais elle présente — il est rare que je dise ça — moins d'intérêt que le jeu en solitaire. Bref, si les gros monstres et la perpective de vous prendre des coups ne vous font pas peur, Warzard est un jeu pour lequel vous pouvez vous laisser tenter.







Points forts :
Les graphismes superbes.
L'ambiance.
La possibilité de booster son perso en augmentant son niveau.

Dead or Alive
Tecmo

80 %

Arrivé très en retard en France, Dead or Alive s'annonçait comme un concurrent tardif de VF 2. Maintenant que c'est VF 3 qui a pris la relève, ce titre devient donc, à nos yeux, complètement obsolète. Graphiquement assez réussi, Dead or Alive fait en effet beaucoup penser à VF 2. On retrouve huit combattants sans grande personnalité et le système de coups, avec ses trois boutons, nous laisse une indéniable impression de déjà vu. Assez plaisant à regarder, Dead or Alive se révèle un peu moins réjouissant lorsqu'on essaie de le maîtriser.



En tout cas, j'ai trouvé que les coups ne sortaient pas toujours comme je le voulais, et cette impression d'inertie, dans les commandes, s'est révélée assez désagréable. C'est dommage car le jeu regorge de mouvements et de prises sympa, et il est frustrant de ne pas toujours réussir à les sortir. Maintenant, je suis peut-être un peu trop habitué à d'autres jeux, dans le genre, et vous aurez peut-être moins de problème en vous y essayant. Tecmo a fait un premier essai pas totalement convaincant mais l'effort est méritoire. Attendons de voir ce qu'il peut nous proposer dans l'avenir.







Points forts :
Eh bien... pas grand-chose, mais c'est un jeu de combat assez sympa que certains pourront apprécier.

Nou
Stre
et F
ils a

On vous en
présentés s
ment de mo
vous faire p
photos don
vous, n'est p
donner Stre
Generation)
en 3D) ou bi
n'êtes pas n
Pour ce qui c
seuls perso
épisode son
autres sont
le jeu semble
le fond, à se

Real







Nouvelles du Japon

Nouveaux Street Fighter et Fatal Fury : ils arrivent !

On vous en a déjà parlé, je sais, mais les trois jeux présentés sur cette page sont attendus par tellement de monde qu'il est de bon ton, je pense, de vous faire profiter de quelques-unes des nouvelles photos dont on dispose les concernant. Qui, parmi vous, n'est pas curieux de voir ce que va bien pouvoir donner Street Fighter III (sous-titré New Generation), Street Fighter EX (le premier épisode en 3D) ou bien Real Bout Special ? Hein, qui ? Vous n'êtes pas nombreux à lever le doigt !

Pour ce qui concerne SF III, rappelons que les deux seuls personnages de la série présents dans cet épisode sont les indétrônables Ryu et Ken. Tous les autres sont des nouveaux. Graphiquement sublime, le jeu semble toutefois beaucoup ressembler, dans le fond, à ses prédécesseurs. Espérons qu'au-delà des images, Capcom saura véritablement innover et nous étonner. En ce qui concerne SF EX l'innovation est toute trouvée : c'est la 3D. Développé conjointement par Capcom et une boîte beaucoup moins connue portant le nom faussement « virtua-fighterien » d'Arika, le jeu semble être quasi-terminé et il y a des chances pour qu'on le voit arriver avant cet été en France. Apparemment encore assez « polygonaux » (c'est que, maintenant, on est habitué à VF 3), les protagonistes du jeu devront bénéficier d'une jouabilité exemplaire pour nous faire oublier leur aspect un tantinet grossier. Les fans de Street attendent ces deux titres avec d'autant plus d'angoisse qu'ils savent désormais que, avec son titre phare, Capcom tire sur la corde et n'a désormais plus guère le droit à l'erreur.

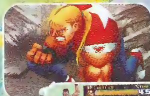
Terminons enfin avec Real Bout Special, dernier-né de la série des Fatal Fury, qui voit ici le grand retour de Laurence Blood, Cheng, Tung et Krauser. Le jeu ressemble beaucoup au FF Real Bout, dont il descend directement (avec les barres de S. et H. Power, les multiples Combos, la même ambiance graphique, etc.). Mais, connaissant SNK, il proposera sûrement des nouveautés encore assez tuantes. Un titre qui promet d'être au moins très bon de toute façon.

Ces trois jeux sont prévus pour courant 97. Patience.

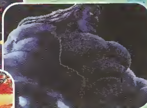
Street Fighter EX



Real Bout Special



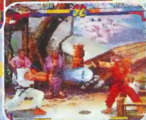




Street Fighter III







Une rubrique réalisée par Chris, avec la participation de Wonder.



Battle Arena Toshinden 3

PlayStation

La baston continue sur PlayStation avec le troisième volet de la série Battle Arena Toshinden. Contrairement aux jeux assez techniques comme Soul Edge, Toshinden 3 s'avère assez simple d'accès — voire même un peu trop. Pour preuve, dès la première partie, et en faisant n'importe quoi, on sort des coups très impressionnants ! Le problème, c'est que justement on peut gagner un match en faisant tout et n'importe quoi. Évidemment, cela déplaira aux puristes qui se prendront des raclées par des petits joueurs. Mais, en même temps, cela permettra aux novices de s'éclater sans se prendre la tête sur des manips compliquées. Et croyez-moi ! Toshinden 3, ça déménage pas mal ! Entre les différentes bombes et les coups spéciaux, ça explose de toute part. Ça devient même parfois un peu brouillon — on a du mal à savoir qui frappe qui ! Les projections également sont, en règle générale, très fun et, ma foi, très simples à réaliser. On ne se lasse pas d'en revoir certaines encore et encore...

Haut les mains !

Les persos de Toshinden 3 sont, vous l'avez peut-être constaté (voir encadré Sensei, pied tendre !), de plus en plus armés. Du coup, les combats n'ont plus grand-chose à voir avec ceux de Tekken ou encore VF 2. Certains combattants ont la puissance d'un croiseur et crachent des pruneaux à tout va ! Les affrontements sont alors impressionnants mais peu intéressants, par manque de technique ! Cela se résume dans ce type de cas à beaucoup de bourrinage. Mais comme 25 persos en tout sont disponibles, chacun trouvera chaussure à son pied. Libre également à

Quelques grammes de finesse dans la main d'une brute. Duke semble insensible aux charmes d'Ellis. Pauvre pitchoune !

Shizuku face à Léon. Ce diablotin ressemble à Reyda : il est petit, porte un bandana et n'arrête pas de couiner !

Après une projection qui cloue au sol son adversaire, David sort son calibre et tire ! Il est sadique, vous trouvez pas ?

Chut... ça commence !

L'intro de Toshinden 3 ne casse pas des briques, mais elle ne mérite pas d'être « zappée » pour autant. Ce n'est, ni plus ni moins, qu'une classique présentation des différents persos, dans de curieuses situations ou en plein recueillement.

Danse, pied tendre !

Certains gaillards possèdent une arme à feu qu'ils peuvent bien sûr utiliser normalement, ou pendant une projo : vous envoyez votre ennemi dans les airs et vous le shootez avant qu'il ne s'écrase lamentablement sur le sol. Qui a osé dire que les programmeurs faisaient des jeux violents ?

Battle Arena Toshinden 3

date et lieu de sortie
DISPO JAPON
éditeur
TAKARA
textes
JAPONAIS
genre
BASTON

Facile d'accès.
Beaucoup de persos.
Des armes amusantes.

Des combats un peu brouillon.
Une qualité inégale des décors.

Oh, la belle bleue !

Pour chaque match, les persos disposent de deux petites bombes assez efficaces. Lorsque votre adversaire vous en balance une en pleine action, cela surprend... au début ! Mais c'est visuellement impressionnant ; un véritable feu d'artifice... qui parfois sera fatal !

Rungo, le gros lourdaud, sait aussi faire preuve d'agilité. Sa massue est très efficace, pour ceux qui connaissent...

Après une défaite, vous n'aurez plus qu'à implorer le dieu du Continue pour qu'il vous donne une autre chance.

Ten Count, c'est le nom du perso qui se prend pour Mickaël Jackson, période Billie Jean. Surtout ne riez pas !

L'avis de Wolfen

À la base, je ne suis pas très jeu de baston, mis à part peut-être l'incontournable Virtua Fighter 2. Les premiers épisodes de Toshinden n'étaient que de la vulgaire poudre aux yeux, destinée à en mettre plein les mirettes aux premiers acheteurs de PlayStation. Ce troisième volet me conforte dans mon idée, d'autant plus que des aberrations inconcevables font leur apparition. En effet, les personnages (déjà dotés d'épées en tout genre) se retrouvent armés de flingues et de grenades. Et un jeu de combat dans lequel il n'y a pas de baston au sens premier du terme, très peu pour moi.

vous de jouer avec finesse, c'est tout à fait possible. Graphiquement la plupart des « fighters » sont réussis, à l'inverse des décors en partie décevants. Ce qui est plaisant, c'est que les rings sont entourés de murs sur lesquels on peut évidemment projeter son adversaire avec perte et fracas. Voire même le coller au plafond ! Signalons enfin la palette d'options, hélas, assez légère (sans mode Training) et qui ne présente rien de bien original. Bref, Toshinden 3 explose l'écran mais n'est pas ce que l'on pourrait appeler un hit, car il est incomplet et graphiquement en deçà des hits qui tournent actuellement sur PlayStation (Tekken 2, Soul Edge, Star Gladiator...). Néanmoins, vu qu'il est relativement speed, que les persos sont nombreux (et variés), on peut tout de même penser que certains seront séduits... mais combien de temps ?

El Didou

Sous le nom barbare de J. League Perfect Striker, se cache en fait l'adaptation 64 bits du chef-d'œuvre footballistique de Konami, autrement dit International Superstar Soccer. Avant de nous lancer dans la présentation de Perfect Striker, marquons un bref retour en arrière pour faire le point sur l'évolution de cette série. Un constat s'impose : l'arrivée d'ISS Deluxe sur PlayStation ne s'accompagnait d'aucune innovation notable par rapport à la version 16 bits. Comme on pouvait s'y attendre, la mouture 64 bits n'a, quant à elle, plus rien à voir avec le passé. Le temps de la 2D est bel et bien révolu, puisque l'animation est désormais gérée en 3D temps réel. Perfect Striker a été développé sous licence, et les données des équipes reposent sur celles de la D1 japonaise. Concrètement, la jouabilité est très proche des versions antérieures. Malgré les différences fondamentales des paddles, le joueur ayant déjà pratiqué ISS domestiquera rapidement l'interface et les menus très complets de Perfect Striker. Très vite, on constate que certaines manips permettent de développer un jeu d'un réalisme jamais égalé jusqu'à présent. On peut notamment lancer des coéquipiers, par des appels de balle, dans les espaces libres afin de déstabiliser la défense adverse. Et sur coup de pied arrêté, on peut inciter ses avants à



Tous les stades des clubs de la D1 japonaise ont fait l'objet d'une modélisation en 3D.


La jouabilité est assez proche de celle des versions 16 et 32 bits. Ici, l'aile de pigeon — très frime mais pas utile.

Nintendo 64

J. League Perfect Striker


L'animation est assez claire. Ici, l'on voit nettement l'attaquant devancer le gardien de la tête.


Signé Konami, ce jeu n'est ni plus ni moins qu'ISS Deluxe, tel qu'il aurait dû être sur PlayStation...









...fait

...ez proche
...ne 16 et
...pigeon —
...s utile.

...eluxe,

J. League Perfect Striker

date et lieu de sortie
DISPO JAPON

éditeur
KONAMI

textes
JAPONAIS

genre
SIMU. DE FOOT

C'est ISS en 3.D

Pas de moins... Ah si ! les commentaires hystériques en japonais.

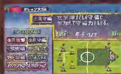

Les graphismes sont de bonne facture, mais pas foncièrement mieux que ceux de FIFA 97.

...devant le but adverse avant même ... Ces deux exemples ... les plus frappants, mais sachez qu'il est également possible d'effectuer ... ainsi que tous les gestes techniques réalisables dans ISS (... retourné acrobatique, ...).
Bref, J. League Perfect Striker est techniquement irréprochable, mais je n'ai pas le sentiment que le soft pousse la N64 dans ses derniers retranchements.

WOLFEN



La phase de tirs au but est originale : le gardien et le tireur déplacent chacun un curseur dans la zone de but.



Pour bien exploiter les stratégies, il faut savoir déchiffrer les petites animations les illustrant.



Sur les coups francs, on peut commander aux attaquants de plonger vers le but adverse pendant que le tireur arme son tir.



各パラメーターにポイントを
わりふってください。

Wolfen		トータル	77
のこり 39 ポイント		OK	リセット
		ダッシュカ	76
ゴール決定力	80	スタミナ	76
シュートカ	81	ジャンプカ	79
カーブ	75	キープカ	78
スピード	72	ディフェンスカ	79

On peut créer un joueur « de toutes pièces » pour l'intégrer dans l'une des équipes du jeu.

L'avis de Didou

Ce premier jeu de foot sur N64 ne m'a vraiment pas déçu, remarquez il faudrait être vraiment difficile. C'est graphiquement superbe, extrêmement jouable, riche en options et en paramétrages. Bref, une parfaite réussite pour Konami qui est, là, parvenu à faire évoluer honorablement le désormais classique ISS. Il n'y a plus qu'à espérer le voir un jour chez nous et, si possible, avec des commentaires en français.

Les vues

Il existe trois angles de caméra et trois niveaux de zoom. Vous pouvez combiner ces deux éléments pour définir la vue qui vous semble la meilleure. Toutes sont jouables, sauf peut-être le zoom maxi, qui réduit alors le champ de vision.





Over the World

Les meilleurs jeux venus de

A utant vous annoncer la couleur tout de suite : les deux auteurs de cet article sont convaincus que Super Mario Kart sur Super Nintendo est le meilleur jeu pour deux joueurs sur console ! C'est pourquoi la suite de cette fabuleuse et délirante course de karts, répondant au doux nom de Mario Kart 64, était le jeu le plus attendu ce mois-ci à la rédaction. Dans sa version nippone (sortie en décembre au Japon), la cartouche s'accompagne d'un paddle, et ce pour le prix d'un jeu. On comprend mieux le pourquoi de ce « cadeau » lorsque

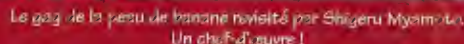
Mario Kart 64

Nintendo 64

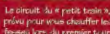
l'on sait que Mario Kart 64 peut se jouer à quatre joueurs sur un même écran.

Avant d'en arriver là, commençons par signaler que les modes de jeu proposés sont identiques à ceux de SMK :
- seul, on peut jouer en mode Grand Prix, où quatre mini-championnats (de quatre circuits chacun) attendent le joueur, et en Time Trial avec, comme toujours, la possibilité d'affronter sa propre image ;
- à deux, le Time Trial laisse sa place à deux autres : le Duel sur un circuit, et le fameux mode Battle, où il s'agit de ramasser des armes dans une arène pour exploser trois ballons que l'adversaire transporte ;
- enfin, à trois et quatre joueurs, on retrouve ces deux derniers modes uniquement.

Loin de trahir son ancêtre, le principe de base de Mario Kart 64, lorsque l'on s'y penche de près, s'est enrichi de nombreuses innovations. Tout d'abord les options, que l'on peut ramasser dans tous les modes de jeu, sont bien plus meurtrières. Les carapaces rouges ou vertes, qui cachent des missiles, sont parfois livrées par paquet de trois, et il en existe un nouveau type capable d'aller chercher sa cible à l'autre bout du circuit ! Les circuits, justement, sont bien plus longs qu'auparavant. Ensuite, en mode un joueur, une autre différence notable est le


Le gag de la peau de banane revisité par Shigeru Myamoto. Un chef-d'œuvre !


Les taupes font de véritables ravages dans Mario Kart 64.


Le circuit du « petit train », prévu pour vous chauffer les fesses lors du premier tour.

Mode Ballon

À deux, trois ou quatre, le mode Ballon promet des parties endiablées, même si un temps d'adaptation est nécessaire pour bien maîtriser les terrains de jeux. Parmi les quatre proposés, notre préférence se porte sur les deux derniers en raison de leur taille appréciable et des couleurs qui définissent bien les zones. N'espérez pas trouver ici les éclairs ou encore les carapaces bleues, les armes sont plus limitées et moins destructrices. Seul les pilotes émérites tireront leur épingle du jeu.



moto.

…ngs qu'au-
… Un joueur,
… est le

… train »,
…ffer les
…r tour.

La grande famille !

Mario, Luigi, la princesse Peach, Kinopio, Yoshi, Donkey, Koopa (alias Bowser) et enfin un petit nouveau, Wario, forment la fine équipe de Mario Kart 64.

Par ailleurs, de nombreux menus permettent en un clin d'œil de voir les meilleurs records sur le circuit. Sachez enfin que l'on peut, dès le départ, jouer en 100 et 150 CC, et que le mode Mirror s'ouvre une fois le 150 CC terminé.

Les débuts de course sont souvent mouvementés. Tirez dans le tas !

Le poisson de la Super Nintendo revient distribuer les trophées.

Un petit « lancer » de rouge sur Wario ! Un coup mesquin mais tellement agréable…

Astuces

Un petit raccourci :
Dans le circuit en bord de mer, il faut utiliser un champignon sur un petit tremplin et se diriger vers la petite grotte (photos 1 à 3). Un raccourci vraiment efficace.
Le saut de la mort :
En utilisant un champignon sur ce grand tremplin (photo 4), vous allez décoller et passer au-dessus de cet énorme rocher (photo 5). En mode Grand Prix, une option se trouve perchée à cet endroit. Il s'agit d'une carapace bleue.

comportement des adversaires pilotés par la console. Ils trichent de manière éhontée ! On a beau se démener comme un fou pour conduire à la perfection, certains vous rattrapent toujours à la vitesse de l'éclair, vous dépassent, puis calent leur vitesse sur la vôtre. Et même si un pilotage presque parfait est requis dans les niveaux de difficulté les plus élevés, assurant une bonne intensité aux courses, cette situation est assez frustrante.
Si Mario Kart a eu un tel succès sur SN, c'est bien entendu grâce à la possibilité de jouer à deux. En mode battle, nous avons été tout d'abord déroutés par les arènes en 3D et par le nouveau comportement des carapaces rouges, qui n'ont plus la même inertie. Nous avons même cru au début que toute la subtilité de ce mode avait disparu. Mais quelques centaines de parties plus tard (!), nous avons constaté, malgré un style légèrement moins technique, qu'il constituait un summum en matière de fun. Nous pouvons vous assurer que, armé d'une N64, de MK 64 et de deux paddles, vous n'êtes pas près de vous ennuyer. Le pathétique et le comique n'ont jamais fait aussi bon ménage que dans ce jeu. On rigole souvent de ses bourdes, sans oublier d'en tirer les

Les options

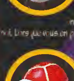
LES CHAMPIGNONS : ils augmentent considérablement votre vitesse. Une grosse accélération au départ, puis on revient progressivement à la vitesse initiale. Le champignon rouge vous fait bénéficier d'un coup de speed, tandis que les trois champignons vous en donnent logiquement... trois (bravo !).
Quant au doré, il vous autorise à utiliser autant d'accélérations que vous le désirez... pendant un certain temps seulement.



LÉTOILE : elle vous rend invincible et augmente votre vitesse de pointe. Une option redoutable ! Elle permet en outre de ne pas devenir petit si un adversaire enclenche l'éclair.



L'ÉCLAIR : il rapetisse tous les concurrents, sauf ceux qui utilisent une étoile ou un fantôme.



LE FANTÔME : il vole l'option du joueur le plus proche, et permet de se protéger contre toutes les autres attaques. Grâce à ce fantôme, vous pouvez même passer à travers les adversaires et certains obstacles.



LES CARAPACES VERTES : on peut les lancer devant ou derrière soi. Lorsque vous en possédez trois, elles gravitent autour de votre kart (et font office de protection).



LES CARAPACES ROUGES : elles filent tout droit sur quelques mètres puis se dirigent à grande vitesse vers leur cible (le premier adversaire qui se trouve devant vous). Impossible à éviter ?... Peut-être ! On étudie justement la façon de les esquiver.



LA CARAPACE BLEUE : elle se dirige vers l'adversaire placé en tête. Si vous êtes loin derrière, elle en profite pour exploser les autres adversaires au passage, avant de continuer sa course vers le premier. Une option ultra-puissante.



LES BANANES : en régime ou à l'unité, les bananes se posent ou se lancent partout.



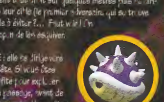
L'OPTION PIÉGÉE : ce cube ressemble à une option comme deux gouttes d'eau. En fait, c'est une bombe, à placer au milieu des autres options pour faire de véritables ravages !



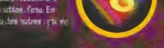














Le circuit de Yoshi, avec des corniches étroites et plusieurs raccourcis. Un régal.



Le circuit de glace, avec ces effets de réflection, est tout simplement superbe.



Yoshi en plein dérapage... incontrôlé. Le crash avec le pingouin semble inévitable !



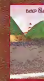
Le circuit en bordure de mer recèle quelques petites astuces.



Dans la jungle de Donkey, la course se déroule sur un circuit beau et intéressant.



Bowse
la ch



Voici le
Un ch
trempl



Tous le
l'arrivée
ment pl



Les chau
House v
fouet



Le se
du
les






…avec des
…t plusieurs
…égal.

…avec ses
…est tout
…erbe.

…page…
…n avec le
…vitable !

…de mer
…etites

…Donkey,
…e sur un
…essant.

Mario Kart 64

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
NINTENDO
textes
JAPONAIS
genre
MARIO KART

Parfaitement maniable.
Des circuits élaborés.
Le jeu à quatre.

Des graphismes un peu simples.
L'ordinateur triche !
Certaines options sont trop puissantes.



Bowser, en extase devant la chute d'eau du circuit de Donkey.



Voici le circuit de la princesse. Un château et un grand tremplin vous y attendent.

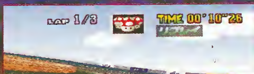


Tous les chemins mènent à l'arrivée ; certains sont seulement plus sûrs que d'autres.



Les chauves-souris de la Ghost House vous heurtent de plein fouet et vous font déraper.


Le seul danger notable du Rainbow Circuit : les gros toutous.



En mode Time Trial, un troisième fantôme apparaît lorsque l'on n'atteint pas un certain temps général.



leçons. Deux terrains de jeux sur les quatre proposés offrent même suffisamment de marge de progression pour laisser les joueurs expérimentés donner libre cours à leur savoir-faire. Mais quid du jeu à trois ou quatre nous direz-vous, puisque l'on s'extasie tant sur le jeu à deux ? Eh bien rassurez-vous, ces modes valent également le détour, et ce malgré une diminution notable de la visibilité. Le jeu est alors plus bourrin — ce qui fait préférer à Milouse le mode Deux joueurs —, mais selon le vieil adage, plus on est de fous, plus on rit. Graphiquement, nous attendions bien sûr MK 64 au tournant. Le niveau de la réalisation est comparable à celui de Mario 64 — Mario Kart ne bénéficie cependant pas du même effet de surprise. Bref, il correspond à ce que l'on attend d'une Nintendo 64, malgré une faiblesse dans l'animation à trois ou quatre joueurs. La variété des décors est étonnante : il n'y a pas deux circuits identiques ! De plus, comme à son habitude, Nintendo n'a pas lésiné sur les petites astuces (placées un peu partout), qui feront gagner du temps aux joueurs curieux. Enfin, vous ne nous en voudrez pas d'avoir gardé le meilleur pour la fin : la jouabilité, excellente. Ceux qui connaissent déjà Mario Kart sur SN seront à l'aise dès les premiers instants. Les dérapages ont vu leur importance accrue, et la chasse aux records est toujours aussi passionnante. Bref, exception faite de son mode Grand Prix proposant un challenge limité, Mario Kart 64 a tout pour figurer dans la logithèque du possesseur de Nintendo 64.

Milouse & Le Flou



Si vous n'avez rien de mieux à faire, allez donc regarder les vaches !



Over the World

Les meilleurs jeux venus de

Soul Edge

PlayStation

Sortie en arcade depuis de longs mois déjà, Soul Edge a connu un succès mitigé. Sa sortie sur PlayStation nous donne l'occasion de faire le point sur ce titre qui, indéniablement, mérite qu'on s'y intéresse. Dès le film d'intro, on comprend qu'il s'agit d'un jeu d'exception. Rarement une séquence en images de synthèses aura atteint une telle qualité de réalisme. Une fois la page de présentation sous les yeux, il n'y a pas de doute, on se trouve bien devant un jeu Namco. Practice Mode, Team Battle, Training... On jurerait se promener dans les menus de Tekken 2. Seul inconnu, le Edge Master Mode vient jouer les trouble-fête (voir encadré correspondant), mais on ne s'en plaindra pas. Le souci du détail et du soin apporté à l'ensemble du jeu se retrouve jusque dans les options, où un Sound Test, par exemple, vous invite à écouter toutes les musiques du jeu (elles ne sont pas inscrites en pistes audio, sur le CD) en version originale ou remixée. Et l'air de rien, entre les petits jingles et les vrais thèmes, il y a cinquante-huit morceaux. Conscient de ne pas pouvoir offrir à ses fans le « vieux » Soul Edge, Namco nous propose en fait ici le Soul Edge arcade version 2, avec ses deux nouveaux persos, Hwang et Cervantès (il y a donc dix persos en tout). On ne s'attendait pas à moins. Les protagonistes sont, comme vous avez déjà pu le remarquer, tous équipés d'une arme spécifique. Chacune d'entre elle sert de façon particulière : allonge, puissance des coups, projections... et peut vous donner l'avantage sur un point précis. En ce qui concerne les commandes et le côté technique du jeu, Soul Edge semble s'inspirer de nombreux autres jeux de baston. On retrouve ainsi un petit côté Tobal pour les enchaînements des coups (même si c'est beaucoup plus rapide) ; les esquives sur les côtés font penser à VF 3 ; le système d'armes à Toshinden ; les attaques que l'on ne peut bloquer à Tekken, etc. Loin d'être condamnable, ce mix, vu sa réussite, mérite bien des éloges. Le résultat est vraiment agréable et il se révèle très convaincant.
En ce qui concerne le système des touches, il se décompose comme suit : un bouton de garde et trois autres de frappe (A, B et K). À l'instar de Tobal, vous pouvez effectuer des projections en appuyant en même temps sur : Garde + A ou B. On regrettera tout de même — détail qui a son importance — que l'on ne puisse pas laisser la garde enfoncée avant d'appuyer sur A ou B. Il faut vraiment appuyer sur les deux en même temps (ce qui augmente le risque d'erreur). Signalons toutefois que les projections effectuées sont souvent originales et très impressionnantes (des effets de caméra en accompagnent certaines).
Manifestement sublime, le jeu vous fait profiter d'effets de lumière superbes lorsque vous effectuez des enchaînements de coups. Ce petit plus esthétique n'est pas le seul, et le jeu tout entier fait figure de réussite totale sur le strict plan visuel. Les décors sont le

Dans Soul Edge, quelques persos disposent de contres. Ici avec Taki s'empare de la lame de Siegfried.

Certaines projos un peu spéciales consistent en une suite de coups (par exemple d'épée) bien particulière.

Certains coups envolent voler l'adversaire assez haut. Pratique pour réenchaîner ou effectuer des Ring Out.

Pour éviter de vous faire méchamment écraser la tête quand vous êtes à terre, roulez vite sur le côté.

Siegfried possède une longue une très longue épée qui lui permet de toucher souvent ses adversaires à distance.

Practice Mode : tout y est !

Sega et Namco rivalisent d'ingéniosité pour nous proposer, aujourd'hui, les modes Entraînement les plus pratiques et les plus complets. Dans Soul Edge, le résultat est impressionnant. Vous avez la possibilité de « programmer » l'ordinateur à votre convenance (garde haute, basse, saut, combat, ne rien faire, etc.) et de consulter tout un tas de données à l'écran, histoire de savoir ce que vous faites et d'évaluer les dégâts portés. Les différents coups dont dispose le personnage sont également disponibles, comme dans Tekken 2.









comme suit ; ...s autres de ...ar de Tobal, ... projections en ... sur : Garde + ...t de même — ...ce — que l'on ...rde enfoncée ...B. Il faut vrai... ...x en même ...e risque d'er... ... que les pro... ...ouvent origi... ...antes (des ...mpagnent

...e jeu vous fait ...e superbes ...s enchaîne... ...plus esthé... ...le jeu tout ...ite totale sur ...écors sont la

...quelques ...de contres ...pare de la ...fried.

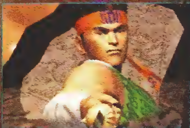
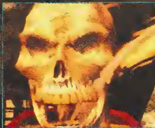
...oient voler ...ez haut. ...chaîner ou ...ing Out.

...une longue ...pée qui lui ...r souvent ... distance.

L'intro fabuleuse !

Avec la volonté de faire encore et toujours plus fort, Namco nous présente une intro remarquable. Ainsi les portraits de personnages, très expressifs, semblent réels, et les scènes d'action donnent l'impression de regarder un véritable film.








Voldo est le personnage du jeu que j'apprécie le moins, mais force est de constater qu'il possède des projections assez incroyables.

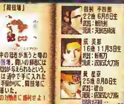


Une des projos de Cervantès se révèle très efficace pour les Ring Out. Mais c'est à la limite de l'antijeu.

Edge Master Mode : original

Ce mode de jeu un peu spécial vous invite à effectuer une suite de combats « All over the World » dans une ambiance d'aventure assez amusante. Vous vous baladez sur une carte, consultez les infos qui s'affichent au fur et à mesure dans un bouquin (c'est en jap', attention !) et rencontrez tout un tas d'adversaires. Après chaque victoire, vous gagnez une nouvelle arme, que vous pouvez ensuite choisir à votre convenance (et ce dans n'importe quel mode : Tournoi, Versus, etc.).
Attention, certains adversaires sont difficiles à battre car ils n'ont qu'un point faible (ils peuvent être invincibles, il faut alors les sortir en Ring Out, ou bien ils ne sont sensibles qu'aux projections...). Ce n'est pas toujours évident, et il faut savoir s'adapter à différentes situations.



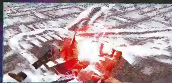






Ghost Rider ?

Lorsque vous réussissez à battre Cervantès, celui-ci s'écroule puis son corps semble disparaître pour accueillir de puissantes vagues d'énergie. Vous faites alors la connaissance de Soul Edge, entité sublime et macabre, qui possède des coups surpuissants qu'il est de bon ton d'éviter.









Soul Edge

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	NAMCO
textes	ANGLAIS/JAPONAIS
genre	COMBAT

Une intro à tomber par terre !

Un jeu sublime, technique et très complet.

Le système des touches combinées, pas toujours très pratique.

plupart du temps très réussis, et quelques stages originaux nous font, en plus, profiter d'effets assez peu fréquemment rencontrés (chez Hwana ou Cervantès par exemple, le ring se trouve sur l'eau, et tangue). Disposant d'une palette de coups conséquente (comptez-en une petite soixantaine), les personnages de Soul Edge sont intéressants à manier. Et découvrir tout ce dont ils sont capables réclame de longues heures d'entraînement.
Le système de touches combinées (A+K, A+B, A+B+K, etc.) rend certaines manipulations difficiles, et il n'est pas toujours facile de s'en souvenir ou de les sortir. On peut heureusement les attribuer à certaines touches, c'est donc un défaut de peu d'importance qui risque toutefois d'en handicaper certains...
Enfin, avec Soul Edge, Namco nous prouve qu'il fait désormais partie des très grands dans le domaine du jeu de baston en 3D — j'avoue le préférer assez largement à Tekken 2 —, et on a hâte de voir arriver cette merveille en France (en plein écran et sans ralenti SVP. Ça nous changera). Décidément, la baston est un genre qui se porte bien...

Chris



ussis, et
x nous font, en
ez peu fré-
hez Hwang ou
ring se trouve
posant d'une
uente (comp-
aine), les per-
ont intéres-
vrir tout ce
clame de
ement.
ombinées
rend certaines
t il n'est pas
uvenir ou de
sement les
ches, c'est
importance
handicaper

nco nous prou-
rtie des très
du jeu de bas-
éférer assez
et on a hâte de
en France (en
SVP. Ça nous
baston est un

Carle

Over the World

Les meilleurs jeux venus de

Il est des jeux que l'on attend avec une certaine curiosité. Je dois bien avouer que Fighters Megamix, dans le genre, m'avait laissé assez perplexe. Imaginer un jeu de combat réunissant les personnages de Virtua Fighter et ceux de Fighting Vipers me paraissait tenir de l'hérésie la plus totale. Et pourtant... Fighters Megamix doit être appréhendé sans a priori. Laissons donc de côté nos idées toutes faites et voyons un peu ce que ce jeu, un peu spécial mais indéniablement riche, a à nous offrir.

Première surprise : l'écran de sélection des personnages. Lorsqu'on le découvre pour la première fois, vingt-deux personnages « seulement » l'occupent, laissant dix cases marquées d'un frustrant point d'interrogation. Il n'y a qu'une manière de combler ces vides : effectuer, à la suite, les différents tournois qui vous sont proposés. Une fois les quatre premiers terminés, quatre autres apparaissent (un tournoi consiste à défaire une série de sept personnages classés par thèmes : les filles, les boss, les musclés, etc., c'est assez rigolo comme principe), puis un neuvième, et enfin le dernier. Après chaque tournoi, un perso caché se dévoile, et c'est avec un étonnement non feint que l'on fait leur connaissance.



L'écran de sélection des persos, une fois tous les combattants cachés dévoilés, est compact et très impressionnant.

Janet (Virtua Cop 2), personnages de Sonic Fighters, de Virtua Kids, voiture de Daytona USA (!)... Les concepteurs de Fighters Megamix se sont autorisés tous les délires. On devine les soirées bien arrosées où le saké a dû couler à flot, et on leur pardonne leur originalité exacerbée grâce aux nombreux autres personnages qui rattrapent le coup. Mais bon, quand même, tout ceci ne fait pas très sérieux. Certains trouvent peut-être ça amusant, mais, pour ma part, j'estime que cela n'apporte rien au jeu. Surtout que, comme d'habitude, il y aura toujours un jour ou l'autre un petit malin pour se mettre au volant de la caisse et réussir à vous battre, alors que vous vous êtes entraîné pendant des semaines à essayer de maîtriser toutes les projections et déséquilibres d'Akira. Le jeu de combat, c'est du sérieux ! On ne rigole pas avec ça...

Question options, il n'y a pas grand-chose à redire. Suivant l'exemple de Namco, Sega propose différents menus très complets. Survival Mode, Entraînement, Versus, Team Battle Mode... Vous avez vraiment de quoi faire. Surtout que de nombreuses options (comme l'Hyper Mode, qui booste les persos) n'apparaissent qu'au fur et à mesure de vos résultats et du temps que vous passez sur le jeu.

Fighters Megamix

Saturn

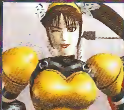
L'intro

Classique et assez réussi, le film d'intro nous présente rapidement les différents protagonistes du jeu. Cette scène est articulée autour d'un combat entre Bahn et Akira.







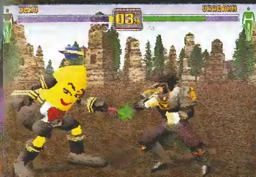













Dans la série des personnages délirants, voici Deku, le haricot sauteur ! Amusant mais vite saoûlant.



Voici le must en matière de persos débiles : la voiture Hornet de Daytona USA... Limite ridicule, quand même.



Le mode Training est très réussi. Tous les coups sont disponibles, et quand vous réussissez une manip, l'écran affiche OK.

En ce qui concerne l'aspect technique, Fighters Megamix, fidèle à son nom, propose deux modes de jeu : le Fighting Vipers ou le Virtua Fighter. Autant l'avouer, on reconnaît davantage le style du premier jeu que celui de VF (les persos « volent » beaucoup sur certaines coups), mais le résultat reste assez convaincant. Autre particularité — et ce n'est pas la moindre —, les personnages de VF possèdent, ici, une grande panoplie de coups directement tirés de... VF 3 ! C'est assez sidérant, puisqu'avec avec Pai par exemple, j'ai retrouvé toutes les marques que j'avais en jouant à la borne. En revanche, ceux qui n'ont joué qu'à VF 2 risquent, assez paradoxalement, de se sentir un peu perdus. Il y a vraiment beaucoup de choses qui changent. Une bonne manière, en tout cas, de s'entraîner avant d'aller s'essayer vraiment à VF 3 (vous allez faire des économies, je vous le dis !). Sega nous prouve que l'adaptation de la borne est réalisable, même si, ici, le jeu est évidemment beaucoup (mais alors beaucoup) moins beau. C'est un peu le problème quand on laisse de côté la haute résolution.
Riche et bénéficiant d'une jouabilité impressionnante, Fighters Megamix se révèle en fin de compte assez convaincant. Les combattants sont vraiment très sympa, et même si cette histoire de « mix » me convainc encore moyennement, je dois avouer qu'il est très réussi. Certains regretteront peut-être l'absence de Ring Out (les stages de Fighting Vipers sont grillagés et ceux de VF « infinis »), mais la trop grande facilité à repêcher son adversaire en fait justice ce coup-ci. Bref, si Fighters Megamix n'est pas parfait, il reste, à ma grande surprise, étonnamment bon.

Chris

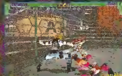
Fighters Megamix

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
SEGA
textes
ANGLAIS
genre
COMBAT

32 persos.
Une tonne d'options.
Des coups de VF 3 !
La jouabilité est excellente.

De nombreux persos inintéressants.
Le son assez moyen.
Un jeu encore un peu bourrin.




Janet, de Virtua Cop 2, possède les coups d'Aoï (VF 3), avec ses contres, ses projections...



Voici un combat que l'on n'attendait pas : Jacky contre Bark (Sonic Fighters).

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 games

Super Nintendo

SUPER NINTENDO + 1 MANETTE 499 F

BREATH OF FIRE 2	449,00	**SCHTROUMPFS 2**	**449,00**
DBZ HYPER DIMENSION	489,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00
DONKEY KONG 3	499,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
DRAGON BALL Z L'ULTIME MENACE	449,00	SIM CITY 2000	399,00
FIFA 97	369,00	**SPIROU**	**299,00**
FINAL FIGHT 3	449,00	STREET FIGHTER ALPHA 2	499,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00	SUPER MARIO ALL STAR	249,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	**449,00**	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	449,00
NBA GIVE N GO	299,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT-3	399,00
NBA LIVE 97	369,00	WORMS	399,00
NHL 97	399,00	**WRESTLEMANIA**	**299,00**
PGA TOUR GOLF 97	399,00		
PINOCCHIO	449,00		

- MANETTE ASCII 99,00
- ALIMENTATION SECTEUR 159,00
- PRISE PERITEL 149,00

Promos

BATMAN FOR EVER	**169,00**	NHL 96	169,00
CLAYMATE	99,00	PACK ATTACK	149,00
EARTHWORM JIM 2	**199,00**	PAC MAN 2	199,00
EQUINOX	149,00	PGA TOUR GOLF 96	199,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	PLOK	129,00
GOOF TROOP	129,00	**PREHISTORIC MAN**	**99,00**
HAGANE	**129,00**	**REVOLUTION X**	**99,00**
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	149,00	**RISE OF THE ROBOT**	**99,00**
JUDGE DREDD	**149,00**	SHAQ FU	129,00
KID KLOWN	99,00	STAR TRECK THE DEEP SPACE	149,00
KILLER INSTINCT	**99,00**	**SUPER BC KID**	**149,00**
LE LIVRE DE LA JUNGLE	**199,00**	SUPER MARIO KART	199,00
MARIO IS MISSING	**99,00**	TERMINATOR 2	149,00
MEGAMAN X	199,00	TINTIN AU TIBET	299,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	129,00	**URBAN STRIKE**	**199,00**
MYSTIC QUEST	169,00	WARIO WOOD	149,00
NFL QUATERBACK 96	199,00	WARLOCK	149,00
		WORLD MASTER GOLF	149,00
		ZOOP	99,00

Super Nes Usa

EARTH BOUND + GUIDE	**299,00**
LUFIA 2	**499,00**

Tous les jeux disponibles sur 3615 ESPACE3

Promos

SUPER TURRICAN	**99,00**
WARIO WOODS	99,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO	**99,00**

Super Famicom

BAHAMUT LAGOON	490,00
DRAGON QUEST 6	690,00
FEDA	**199,00**
FINAL FANTASY 5	490,00
GUNHAZZARD (FRONT MISSION 2)	490,00
ROMANCING SAGA 3	490,00
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	690,00
STAR OCEAN	490,00
YS 5	399,00

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 2 JEUX + 1 FILM 1990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

Nec

→ MEMORY CARD 199 F

→ DUO + 1 JEU 1 290 F

CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX 1290 F

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 690,00

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

Megadrive

FIFA 97	329,00	OLYMPIC SUMMER GAMES (EUR)	349,00
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	329,00	PINOCCHIO (EUR)	369,00
J MADDEN 97	349,00	SONIC 3D (EUR)	349,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	249,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	349,00
MICROMACHINE 97 (EUR)	349,00	VIRTUA FIGHTER	369,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**299,00**	**WRESTLEMANIA (EUR)**	**299,00**
NBA LIVE 97	329,00		
NHL 97 (EUR)	349,00		

- ACTION REPLAY 99,00
- MANETTE DE BASE 69,00

Promos

AUSTRALIAN RUGBY LEAGUE	**149,00**	NBA LIVE 96 (EUR)	169,00
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	129,00
BUBSY 2 (EUR)	99,00	NFL QUATERBACK 96 (EUR)	199,00
DESERT STRIKE (EUR)	129,00	NHL 96 (EUR)	149,00
DINO BINIS SOCCER	99,00	**PETE SAMPRAS (EUR)**	**99,00**
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	149,00	**PETE SAMPRAS 96 (EUR)**	**199,00**
DRAGON BALL Z (JAP) + ADAPTATEUR	**199,00**	PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	149,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	PHANTOM 2040 (EUR)	99,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	**129,00**	**POWER RANGERS 2**	**149,00**
EARTHWORM JIM (EUR)	149,00	REAL MONSTER	99,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**199,00**	**REVOLUTION X (EUR)**	**99,00**
EXO SQUAD (EUR)	99,00	ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
FIFA SOCCER 96	169,00	RISTAR (EUR)	99,00
FOREMAN FOR REAL	**99,00**	**SHINNING FORCE (EUR)**	**129,00**
GENERAL CHAOS (EUR)	**129,00**	**SOLEIL (EUR)**	**169,00**
J MADDEN 96	149,00	SONIC & KNUCKLES (EUR)	169,00
JUDGE DREDD (EUR)	129,00	**SONIC SPINBALL**	**169,00**
JUSTICE LEAGUE (EUR)	129,00	SPARKSTER (EUR)	149,00
LA LEGENDE DE THOR (EUR)	149,00	SPEEDY GONZALES	129,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	**199,00**	**SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)**	**149,00**
LOTUS TURBO (EUR)	**129,00**	STARGATE (EUR)	129,00
MARSUPILAMI	**169,00**	STAR STREK (EUR)	129,00
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	**199,00**	TAZMANIA 2 (EUR)	129,00
MR NUTZ (EUR)	129,00	THOMAS BIG HURT (EUR)	199,00
NBA JAM TE (EUR)	**169,00**	TIME KILLER	99,00
		ZOOL (EUR)	99,00
		ZOOP (EUR)	99,00

3DO

MAGAZINE + DEMO	50,00	CALYPSE	99,00	SHADOW WAR	99,00
ALONE IN THE DARK (VF)	**99,00**	JOHN MADDEN	99,00	SHOCK WAVE 1	99,00
ALONE IN THE DARK 2 (VF)	149,00	JOYPAD PANASONIC	199,00	SHOCK WAVE 2	149,00
BATTLE SPORT	149,00	KING DOM · THE FAR REACHES	99,00	SNOW JOB	199,00
CAPTAIN QUAZAR	149,00	LAST BOUNTY HUNTER	99,00	**SPACE HULK**	**99,00**
CASPER (NTSC)	**299,00**	LUCCENNE QUEST	299,00	SPACE PIRATE	99,00
DEMOLITION MAN	149,00	MAD DOG MC CREE	149,00	STAR BLADE	99,00
DOOM	149,00	**OLYMPIC GAMES**	**369,00**	STELLA 7	79,00
DRAGON LORE	299,00	PEEPLE BEACH GOLF	99,00	STREET FIGHTER	99,00
FIFA SOCCER	**99,00**	PGA 96	99,00	SYNDICATE	99 00
FLIGHT STICK (SIMULATION)	299,00	PSYCHIC DETECTIVE	99,00	THEME PARK	99,00
FLYING NIGHTWARE	99,00	QUARANTINE	99,00	TOTAL ECLIPSE	99,00
GRIDDERS	99,00	RETURN FIRE	99,00	VIRTUOSO	99,00
HELL	99,00	RISE OF THE ROBOT	99,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	99 00
IMMERCENARY	99,00	**SAMPLER 2 10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn**	**79,00**	**WING COMMANDER 3**	**99,00**
INCREDIBLE MACHINE	99,00			ZNADNOST	99,00
IRON ANGEL OF THE APO-					

Neo Geo

1 JEU ACHETÉ 1 TEE SHIRT GRATUIT

→ JOYPAD .... 249 F

ART OF FIGHTING	299,00	KARNOV'S REVENGE	249,00
ART OF FIGHTING 3	990,00	**KING OF FIGHTER 96**	**1690,00**
FATAL FURY II	249,00	**SAMOURAI SHODOWN III**	**990,00**
FATAL FURY III	990,00	**SAMOURAI SHODOWN IV**	**1690,00**
FATAL FURY REAL BOUT	990,00	VIEW POINT	499,00
GHOST PILOT	249,00	WORLD HEROES II	249,00
		WORLD HEROES II JET	399,00

Neo Geo CD

→ NEO GEO CD Z + 1 jeu au choix 2990 F

3 COUNT BOUT	199,00	KING OF FIGHTER 95	349,00
AERO FIGHTER 2	199,00	**KING OF FIGHTER 96**	**449,00**
AGRESSOR OF THE DARK COMBAT	199,00	METAL SLUG	449,00
ART OF FIGHTING 3	449,00	MUTATION NATION	199,00
BASE BALL 2020	199,00	NINJA MASTER	349,00
BURNING FIGHT	199,00	POWER SPIKES	149,00
FATAL FURY 3	349,00	PULSTAR	299,00
FATAL FURY REAL BOUT	**449,00**	RAGNAGARO	349,00
FATAL FURY SPECIAL	199,00	SAMOURAI SHODOWN 3	349,00
GALAXY FIGHT	199,00	**SAMOURAI SHODOWN 4**	**449,00**
KABUKI KLASH	299,00	SUPER SIDE KICK 2	199,00
KARNOV'S REVENGE	199,00	TOP HUNTER	199,00
KING OF FIGHTER 94	199,00	TWINKLE STAR SPRITES	399,00
		VIEW POINT	199,00
		WORLD HEROES PERFECT	199,00

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71

VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

VENT

750
Tél
Tél

→ S

- VOLANT + P
- GENIAL ACT + MEMOR
- VIRTUA GUN

ALBERT OD
FATAL FURY
KING OF FIC
LANGRISSE
LUNAR SILV
OGRE BATT
RIGLOR SAC
SAILOR MOC

ALIEN TRILC
AMOK
ANDRETTI F
ATHLETE KI
BATMAN FO
BLAM MACH
BLAZING DR
BUG TOO
BUST A MOV
CASPER + P
COMMAND
CRIME WAVE
CRUSADER
DARK SAVIO
DAYTONA
DESTRUCTIO
DIE HARD T
DRAGON BA
DRAGON HE
DOOM
EARTHWORM
EXHUMED
FIFA 97
FIGHTING VI
FRANK THOM
GRID RUN
HARDCORE
IRON AND BI
IRON MAN

FATAL FURY
FIGHTING VIF
GRAN CHASE
KING OF FIGH
NIGHTS
SAMOURAI SI
TENCNI O KU
TOSHIDEN
TOSHIDEN 2
VAMPIRE HUN
VIRTUA FIGHT

MYST

VENTE

Frais de Port

cartouch

Mode de
Les chèqu

TOUTES LE

Tiré du manga du même nom, Bastard !! vous propose d'incarner le héros magicien de cette série, Dark Schneider. Autant vous prévenir tout de suite, l'action, dans ce jeu, est moins enlevée et palpitante que dans le manga. Les longues pages « scénaristiques » récurrentes et les dialogues en japonais n'aident évidemment pas à se mettre dans l'ambiance. Mais bon, on commence à en avoir l'habitude.
La grande qualité de Bastard !!, c'est son ambiance. L'intro et le film de début, par exemple, sont vraiment fabuleux. Le jeu, lui, vous invite à vous déplacer dans un monde immense, complètement en 3D. Les textures utilisées sur les objets et les murs se révèlent d'assez bonne qualité, mais l'on sent que la PlayStation a quand même un peu de mal à gérer tout ça (ça rame légèrement malgré une astuce anti-clipping qui assombrit progressivement le décor à partir d'un certain point de l'horizon). Les décors dans lesquels vous évoluez sont tous « vides », et les rencontres que vous faites soit prédéfinies pour les personnages humains (vous arrivez à un endroit et — ô miracle — vous avez droit à un joli dessin et pouvez discuter), soit aléatoires pour les ennemis (vous ne les voyez pas et pof ! ils vous tombent dessus). En ce qui concerne les humains, vous devrez souvent les combattre avant qu'ils ne se décident à se joindre à votre équipe. Leur aide se révélera très rapidement indispensable.
Le jeu est en fait découpé en plusieurs chapitres, qui correspondent à autant d'univers différents. Autant l'avouer, les actions à effectuer sont souvent assez évidentes (on avance, on crève du monstre, on ramasse un objet, on passe au chapitre suivant...), mais la recette fonctionne plutôt bien.
Bref, bien qu'il ne brille pas d'un éclat particulier, Bastard !! est assez accrocheur, et pour peu que vous ayez le malheur de vous plonger dans une partie, vous risquez d'éprouver du mal à en sortir. Un RPG à conseiller surtout, évidemment, aux fans de la série.

Chris


Ces endroits labyrinthiques et tortueux comme celui-ci sont nombreux. Attention à la claustrophobie !

Bastard !!

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
SETA
textes
JAPONAIS
genre
RPG

La qualité des textures dans les scènes en 3D.
Les persos vraiment sublimes.
L'ambiance onirique.

Un jeu relativement austère.
Des déplacements un peu saccadés.
Le japonais.

Bastard !!

PlayStation


Les pouvoirs magiques sont tout de même assez impressionnants parfois !


C'est sur la plage, au tout début, que vous trouvez votre premier compagnon de voyage


Les combats se déroulent sur une sorte d'échiquier, où vous définissez la place de vos persos.



Les meilleurs jeux étrangers

Over the World

On ne compte plus le nombre de versions de ce jeu qui ont vu le jour sur la majorité des supports. Logique donc que la Nintendo 64 ait d'ores et déjà la sienne. Mortal Kombat Trilogy regroupe en fait la totalité des persos présents dans les diverses moutures, soit vingt-six combattants disponibles d'entrée, plus quatre cachés.
Le principe des codes secrets avec les icônes a été conservé. Du côté des modes de jeu, vous pouvez disputer le tournoi seul contre tous les autres persos, faire une partie en 2 contre 2, 3 contre 3, ou encore organiser un tournoi à 8 joueurs. Le menu d'options vous permet de paramétrer le jeu comme bon vous semble, en activant ou non certaines options comme le sang, les fatalités, etc., ou encore en programmant la difficulté, toujours très élevée (même si en mode Very Easy, les premiers combats semblent cette fois abordables).
À noter la présence d'un mode Agressor : chaque fois que vous touchez votre adversaire, une jauge (identifiée par le mot Agressor) se remplit. Lorsqu'elle est pleine, votre personnage est alors plus puissant et inflige, du ce fait, des dégâts plus importants qu'à l'accoutumée.
Techniquement, on s'attendait à mieux du côté des graphismes, surtout au vu de ce que la machine est capable de faire. La 2D a été conservée, mais ce n'est pas une raison, le rendu aurait pu être plus fin. Bref, voilà une version loin d'être indispensable, même si les fans se la procureront sans aucun doute.

Chon



Dans certains stages, il est toujours possible de changer de décor en y projetant son adversaire.



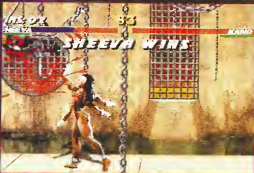
Ses boules de feu, hautes et basses, permettent à Liu Kang de maintenir ses adversaires à distance.



Mortal Kombat Trilogy
date et lieu de sortie
DISPO USA
éditeur
WILLIAMS
textes
ANGLAIS
genre
BASTON GORE
+ Le nombre de persos. L'ambiance gore.
− Un MK de plus. Les graphismes. La difficulté.

Nintendo 64

Mortal Kombat Trilogy



Pas de doute, Mortal Kombat reste bien le jeu de baston le plus gore. Le sang y coule à flots.



Voici Reptile effectuant une sympathique fatalité. Il crache de l'acide sur son adversaire, qui se consume illico.

Les meilleurs mangas aux meilleurs prix

MANGA COLLECTOR

2 histoires complètes (4 n^os) pour 49 F

au lieu de ~~80~~ F






Silent Möbius — Belle Starr






Lodoss War — Possession Tracer

Les 2 collections : 89 F au lieu de ~~160~~ F

Pour commander un ou plusieurs numéros de Manga Collector, retournez ou recopiez le bon à découper ci-dessous accompagné de votre règlement à : Eii - Manga Collector - BP 4 - 60700 Sacy-le-Grand. Tél. : 03 44 69 26 26.

Oui ! je souhaite recevoir :

- la collection complète ● Silent Möbius ou ● Lodoss War. 49 F + frais d'envoi 21 F = 70 F.
- les 2 collections Silent Möbius et Lodoss War. 89 F + frais d'envoi 28 F = 117 F.
- le(s) numéro(s) suivant(s) : 18 F par n° auquel j'ajoute les frais d'envoi : pour un exemplaire : 11,50 F ; 2/3 exemplaires : 16 F.

Silent Möbius n°1 ● n°2 ● n°3 ● n°4 ●   Lodoss War n°1 ● n°2 ● n°3 ● n°4 ●

Je joins un chèque de ________ F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : ____________________

Prénom : ____________________

Adresse : ____________________

Code postal : ________ Ville : ____________________

Signature obligatoire*

* des parents pour les mineurs.

Les meilleurs jeux étrangers

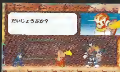
Over the World

Pas vraiment attendu, ni forcément désiré — il faut dire que le dernier épisode de Rockman sur PlayStation n'avait rien d'attirant —, voici Rockman 8, nouveau volet de la série mythique de Capcom. Rien de particulièrement important à signaler au niveau du contenu. Le jeu garde le même concept, qui semble immuable. À chaque combat victorieux contre un boss, on se voit gratifié de l'arme dont le dit boss usait. Chaque ennemi possède un talon d'achille. On peut venir à bout de chacun d'eux avec le seul laser de base mais ils sont plus vulnérables lorsque l'on utilise une arme spécifique, récupérée sur le corps d'un ancien boss. À vous de trouver l'ordre idéal. Dorénavant, Rockman peut aussi s'acheter des armes supplémentaires, qu'il paiera en boulon ! L'Euro fait des émules...

Changement et continuité

Capcom nous livre un jeu plaisant, qui a fait ses preuves dans le passé. On remarquera que les graphismes sont légèrement plus fins et colorés que sur les versions 16 bits (le contraire eût été outrageant). Néanmoins, on reste dans le domaine du « tout juste beau ». Je n'attendais pas des graphismes en 3D mappée mais j'aurais apprécié des effets de lumière supplémentaires et des sprites plus « conséquents ». Cependant, Rockman reste un jeu qui me scotche toujours autant, même si techniquement il est ici complètement dépassé. Espérons que Capcom poussera un peu plus loin l'audace si ce personnage devait atterrir sur la Nintendo 64...

Leflou



Rockman se fait des amis. Au départ belliqueux, certains gros méchants se rallient à sa cause.

Rockman 8

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
CAPCOM
textes
JAPONAIS
genre
PLATE-FORME/TIR

Un bon jeu d'action/plate-forme.

Un mélange de genres agréable (niveau jeu de tir et surf).

Des graphismes réussis mais sans plus.

L'animation ne bénéficie pas des capacités de la PlayStation.

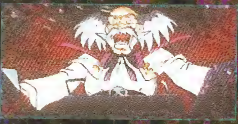
Rockman 8

PlayStation

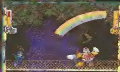
Un véritable DA

Il introduit l'histoire puis se poursuit au fur et à mesure de notre progression. L'idée est sympathique et l'ensemble plutôt bien réalisé. Évidemment on peut s'en passer mais il est là, alors autant en profiter.






Rockman sait nager le crawl. Le plus impressionnant, c'est que l'armure ne rouille pas !


Pour rentrer dans ce temple, il faut forcer le passage à l'aide d'une bombe.

Voici un boss. Son nom : Aqua Man. Son point faible ? Heu... une autre question ?


Un niveau aux couleurs pastel. Avec celui des jouets, il change de l'ambiance habituelle.


Cette arme est amusante : un ballon à frapper pour qu'il rebondisse sur les parois.

Speed King

machine
PLAYSTATION
éditeur
KONAMI
textes
JAPONAIS

Voulant profiter de la mode WipEout, Konami a cru bon de sortir, il y a quelques mois une borne d'arcade basée sur le même principe. Rien de bien trépant à l'époque... Et voilà l'adaptation PlayStation de ce jeu. Les couleurs sont limitées, l'animation souffreteuse, les décors s'affichent



juste devant le joueur, et l'on s'ennuie fermement. Probablement à cause de l'impression de vitesse mal rendue, et de la platitude de l'action.

Milouse

Can Can Bunny 2

machine
SATURN
éditeur
KID
textes
JAPONAIS

C'est drôle comme les japonais peuvent être friands de jeux débiles ! Ces pseudo aventures d'un jeune garçon pubère qui se déplace en ville pour rencontrer des filles et les inviter au restaurant (ou plus si affinités) me paraissent en effet assez édifiantes.



Rigolotes, amusantes peut-être, mais surtout édifiantes ! Vous pouvez vous rendre dans plusieurs endroits (écrans fixes), vous discutez avec de jolies poupées (elles causent et il y a des tonnes de textes en japonais, c'est l'horreur !) et, selon la justesse de vos réponses,



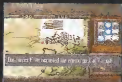
elles seront contentes, se mettront en colère, etc. Bref, pour un français moyen, ça n'a aucun intérêt et seuls quelques accros des romantic-relations virtuelles (Sébastien, on t'a reconnu !) sauront trouver ici leur bonheur.

Chris

P.T.O. II

machine
SATURN
éditeur
KOEI
textes
ANGLAIS

Le wargame pur et dur est un genre assez peu exploité sur console. Et c'est dommage. Pacific Theater of Operations II, au vu de sa flagrante médiocrité, ne vient malheureusement pas redorer le blason du genre. Passée une présentation mélangeant films d'archives et images de synthèse, on est estomaqué par le peu de soins apportés à l'environnement graphique du jeu. On a



presque l'impression de se retrouver sur 8 bits (carte grossière, bateaux et avions peu détaillés...). L'intérêt assez limité du jeu et les tactiques possibles n'arrange rien et on se force péniblement à jouer pour essayer, tout de même, de tirer le meilleur parti d'un soft qui, par essence, ne peut pas être inintéressant. C'est du moins ce que l'on essaie de croire, jusqu'à ce que le temps passant, inexorable, ne nous démontre le contraire...

Chris

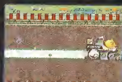
Parodius Forever With Me

machine
SATURN
éditeur
KONAMI
textes
JAPONAIS

Parodius est une série de shoot them up amusante, certes, mais Konami commence à épuiser son filon en nous proposant de nouveaux épisodes qui ressemblent toujours — c'est dommage — étonnamment aux anciens. Ce volet n'est pourtant pas



dénué de qualités. Vous avez quinze personnages à votre disposition, les tirs sont drôles, les décors réussis, il n'y a pas de ralentissements... Bon, on se trouve devant un jeu de qualité, mais sans surprise. On remarquera toutefois un mode Circuit inédit, où votre personnage participe à une espèce de course vue de haut (c'est pas franchement ter-



rible, mais ça innove) et la possibilité qui vous est offerte de sauvegarder, personnage par personnage, vos meilleurs résultats.

Chris

Ranma 1/2 Battle Renaissance

machine
PLAYSTATION
éditeur
SHOGAKUKAN
textes
ANGLAIS

Les Ranma 1/2 ne sont plus si nombreux, et celui-ci se révèle assez réussi graphiquement parlant. Et puis les parties s'enchaînent, il faut bien se rendre à l'évidence : ce jeu est nul. Bon, pas nul nul, mais pas terrible quand même. C'est dommage. Vous avez à votre disposition huit personnages de la série (qui peuvent se transformer, c'est rigolo) et, très honnêtement, leur représenta-



tion en 3D est assez bluffante. Les fans du DA devraient apprécier. Maintenant, nous nous trouvons devant un jeu de combat, et ce qui compte, c'est la jouabilité. Mais les programmeurs de ce Ranma 1/2 ne l'ont pas compris. La palette de coups est ridicule, les coups spéciaux assez peu nombreux (mais sympathiques) et la jouabilité laisse un tantinet à désirer. Bref, on laisse de côté ou on se concentre sur autre chose.

Chris

gers



possibilité qui
arder, perso
ultats.

Chris

1/2
e
ance

ON
KAN
S

ont pas si
i se révèle
nt parlant. Et
ant, il faut bien
jeu est nul
s terrible quand
ous av.z à votre
ages de la série
ner, c'est rigolo)
représenta-

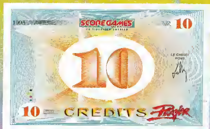


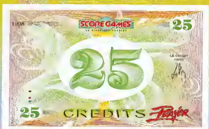
ffante.
apprécier.
rouvons devant
qui compte,
es program-
ne l'ont pas
oups est ridicu-
ez peu nom-
es) et la jouabili-
ésirer. Bref, on
oncentre sur

Chris

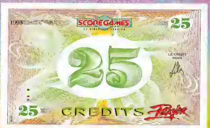






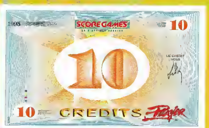












L'in
la
Kurt
ca
Dans
ce
est

CREDITS

Economisez 5 F ou recevez une cardass gratuite
pour tout achat d'un manga dans un magasin Score Games.

Recevez un magazine gratuit
Commandez un ancien numéro de Player One ou Ultra Player.
(offre non valable pour les hors-série et les numéros en cours)

Recevez la photo dédicacée de votre journaliste préféré.

Economisez 20 % sur le prix d'abonnement
Offre valable pour les abonnements simples, excepté les offres spéciales
6 numéros = 154 F + 770 Crédits Player au lieu de 192 F
11 numéros = 256 F + 770 Crédits Player au lieu de 320 F. — 770

AVEC LES NOUVEAUX CREDITS PLAYER ENCORE PLUS D'AVANTAGES !

Economisez 20 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games
(pour un minimum de 100 F d'achat - voir la publicité dans
le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande). — 680

Economisez 40 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games
(pour un minimum de 200 F d'achat - voir la publicité dans
le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande)

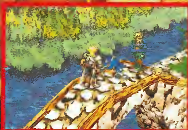
Economisez 100 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasiu Score Games
(pour un minimum de 400 F d'achat - voir la publicité dans
le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande).

Règlement : **Article 1.** Les Crédits Player sont fabriques par Media Système Edition et diffuses dans les magazines Player One, Ultra Player et les hors-série ainsi que dans les magasins Score Games. **Article 2.** Les Crédits Player sont valables dans tous les magazines Player ainsi que dans les magasius Score Games et donnent droit à des avantages. **Article 3.** Seules les demandes completes seront prises en consideration avec nom, prénom, adresse, numero de téléphone, l'offre de votre choix et le nombre de Crédits Player exact. **Article 4.** Les réductions dans les magasins Score Games ne sont possibles qu'avec les nouveaux Crédits Player portant le logo Score Games, à partir de mai 1995. Fin de l'operation indiquée un mois à l'avance. **Article 5.** L'utilisation des Crédits Player implique l'acceptation pure et simple du présent reglement.

Retournez vos Crédits Player découpés, accompagnés de l'offre de votre choix (sauf achat de manga et jeu d'occasion), **de trois timbres au tarif en vigueur** et de vos coordonnées sur papier libre à :
Crédits Player
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex
Les offres prendront effet un mois après réception de votre lettre.

DARK SAVIOR
Saturn

Possédée par Bilan, Kay communique par l'intermédiaire de « roses hologrammes ».





L'intérieur de la maison de Kurtliegen est truffé de pièges et casse-tête. Dans le genre, ce labyrinthe est costaud.

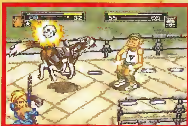
Les exercices d'adresse et de maîtrise de soi sont nombreux. Le tout est de rester calme quelle que soit la situation.





Dark Savior est un jeu plutôt curieux, réalisé en 3D temps réel (avec des objets en volume qui peuvent être observés sous plusieurs angles et dont la taille change selon la distance) associée à un côté 3D isométrique indéniable (angle de vue caractéristique et déplacements des personnages dans seulement quatre directions). Ces considérations visuelles n'ont toutefois guère d'importance — même si le résultat est assez bluffant — car ce qui compte vraiment, c'est de savoir ce que Dark Savior a dans le ventre. Autopsie d'une petite merveille !

Le jeu commence sans préambule, l'intro étant réduite au minimum (un écran titre et un logo Climax), et l'on fait très vite la connaissance du héros, Garian, le personnage que vous incarnez. Exerçant la profession aventureuse et risquée de chasseur de primes, Garian se retrouve embarqué sur un cargo pour surveiller une espèce de monstre redoutable : Bilan. Bien évidemment, celui-ci parvient à s'évader, et vous partez immédiatement à sa poursuite avant qu'il ne décime tout l'équipage. C'est à ce moment-là que Dark Savior vous réserve sa première, et grosse, surprise : le système de scénarios parallèles (voir encadré). Une idée originale et très réussie qui vous permet d'appréhender le jeu sous plusieurs angles. C'est très amusant car d'une partie à l'autre, vous nouerez des liens différents avec les mêmes personnages, vous explorerez certains lieux d'une autre manière, devrez résoudre de nouvelles énigmes, etc. Vos aventures se révéleront vraiment très différentes. On sent que, pour le coup,



Vous pouvez capturer certains adversaires pendant les combats et vous battre ensuite avec, si ça vous chante.

les gens de chez Climax se sont pas mal creusés la tête. Ça fait plaisir !

Dark Savior, bien qu'il vous laisse une assez grande liberté de mouvements, est, comme la plupart des RPG, plutôt linéaire. Il faut effectuer telle action pour aller à tel endroit, parler

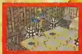


COOL BOARDERS



Dossier

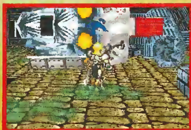
Sauver la belle Kay est préférable, mais il faut assurer et l'emmener loin à travers plusieurs tableaux.



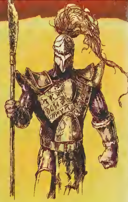
à telle personne pour récupérer tel objet... Il y a peu de place — et c'est normal — pour l'improvisation. S'il mélange les genres (action, casse-tête, plate-forme et RPG), Dark Savior ne leur accorde pas à tous la même importance. Ainsi, et assez paradoxalement, le côté RPG se révèle plutôt secondaire. Il y a peu d'objets à répertorier, les points d'expérience servent en fait à augmenter vos points de vie sans modifier votre statut... En fait, c'est du RPG simplifié — si l'on peut dire.

MORNES COMBATS...

L'action (traduisez les combats) n'est pas beaucoup mieux lotie (ce qui n'est pas forcément un défaut, attention !). Vous vous mettez en garde, disposez de quelques coups, d'une espèce de super attaque, et puis... basta. Seul le concept, bien trouvé d'ailleurs, d'ennemis « capturés » (vous pouvez jouer avec lors des futurs combats) apporte un véritable plus. Là où Dark Savior fait très



fort, c'est sur le plan de la plate-forme et de la réflexion. Les passages au cours desquels il faut enchaîner les sauts et se déplacer au millimètre sont nombreux et n'autorisent guère le droit à l'erreur. Les casse-tête ne sont pas mal non plus dans leur genre, et il n'est pas rare de se retrouver dans une salle où il faut résoudre telle ou telle énigme pour avancer. C'est souvent un jeu d'adresse (envoyer une dalle sur un switch, faire suivre un certain parcours à une pierre, etc.), mais cela peut aussi être de la pure réflexion (remettre en place les pans de murs d'un labyrinthe « dérangé »).



Voici la tête de la statue, immense, d'Alibaba. Selon le scénario, vous pourrez la voir entière ou pas.

La plupart du temps, de toute façon, c'est un mélange des deux. Il est donc recommandé d'être précis, rapide et de faire preuve de jugeotte, ou alors de beaucoup de patience, certains passages étant à la longue excessivement énervants.

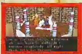
TROP ACCROCHEUR ?

Bien réalisé et bénéficiant d'un scénario assez poussé, Dark Savior constitue un titre très accrocheur.



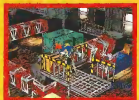
Là où Bilan passe, tout le monde trépasse, les cadavres jonchent les rues. Le carnage !

Lance, un ancien compagnon que vous aviez malencontreusement tué (ça arrive), est ressuscité ici.



Le système de scénarios parallèles

Dark Savior bénéficie d'un système très intéressant qui vous autorise à vivre plusieurs aventures parallèles. Au tout début, lorsque Bilan s'évade, dans le bateau, un chrono s'affiche à l'écran. Il indique le temps que vous allez mettre avant de rejoindre la cabine du capitaine (là où se trouve le méchant monstre). Si vous mettez plus de 4' 30", vous avez droit au premier scénario (Parallel 1). Une aventure pas trop difficile, idéale lorsque vous commencez à jouer. Entre 3' 30" et 4' 30", vous avez droit au deuxième. Le troisième scénario, lui, ne se déroule que lorsque vous mettez moins de 3' 30" pour atteindre la cabine. Pour réussir cette performance excessivement balèze, il faut connaître tous les raccourcis.



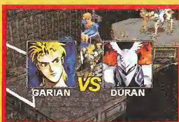
Restent enfin le quatrième, qui débute lorsque vous terminez le troisième (je n'ai pas eu le temps de finir ce dernier pour vérifier mais bon, a priori, ça se passe comme ça), et le cinquième et ultime, qui ne se dévoile que lorsque vous perdez le combat du scénario 2. C'est assez vicieux ! Seul regret, ces nombreuses possibilités occupent de la place, au détriment de la sauvegarde (seulement trois emplacements disponibles).

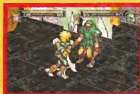


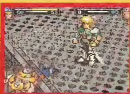

La Magazine N°1 des Consoles
Player one

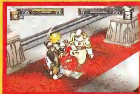
Les combats

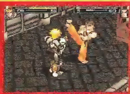
Les différents adversaires que vous rencontrez ne sont, la plupart du temps, pas franchement dangereux. Il suffit de se mettre en garde puis de frapper en contre au bon moment pour remporter la victoire. C'est presque trop facile...







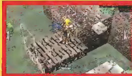




La position dans l'espace

En gardant enfoncés les boutons L ou R, Garian s'immobilise et vous pouvez appréhender l'endroit dans lequel vous vous trouvez selon plusieurs angles de vue. Utile pour vous situer dans l'espace et voir derrière des éléments de décor. Ici, vous pouvez admirer une partie du stage (sublime et très difficile) qu'il faut traverser pour atteindre le château volant du vilain Kurt.









Je me souviens d'avoir passé une journée fort peu productive durant laquelle j'ai joué à Dark Savior de onze heures à deux heures... du matin. Quinze heures non stop où je ne me suis décidé à lâcher le paddle que pour m'emparer de couverts et me sustenter rapidement (qui a dit que la vie de testeur était facile ?). Bon, je ne dis pas non plus que je suis un exemple à suivre, mais cela vous montre à quel point ce jeu peut vous tenir en haleine. Un titre d'un genre assez spécial qui nous prouve enfin que les 32 bits sont capables de proposer des RPG beaux et intéressants.

Chris, testeur de divan (aussi).

EN RÉSUMÉ

Dark Savior est un jeu d'une qualité rare. Beau, jouable et intéressant, il propose en plus plusieurs jeux en un. Bon esprit.

95%

Saturn

DARK SAVIOR

éditeur	SEGA
textes	ANGLAIS
genre	ACTION RPG
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	HONNETE
durée de vie	EXCELLENTE
prix	D

GRAPHISME 94%
Les paysages sont souvent très réussis. Les personnages un peu moins, mais bon...

ANIMATION 94%
C'est très fluide, hormis quelques rares ralentissements, fort peu gênants.

SON 88%
Les musiques collent à l'action mais ne restent pas en tête. Sons efficaces.

JOUABILITÉ 96%
Les déplacements sont très précis et la 3D superbement gérée.

1997 L'année de toutes les aventures ?

Alléluia ! les premiers RPG 32 bits français débarquent. Nous commencions à désespérer, nous qui jusqu'à présent nous contentions des rares titres traduits en import. Mais le mouvement s'est accéléré, comme si une entité toute puissante s'était décidée à en faire profiter davantage de monde. C'est donc avec un bonheur indicible que nous accueillons trois titres coup sur coup : Dark Savior, Suikoden et Legacy of Kain. Trois jeux, et autant de genres, qui laissent à penser que 1997 sera « l'année de toutes les aventures ».

Dossier réalisé par Chris le preux, Kun Takara, Sir William assisté de Kevin. Maquette : Jean-Marc Grenet.

Dossier TESTS

LEGACY OF KAIN

PlayStation





Une guillotine qui en dit long sur l'ambiance du jeu



Lorsque Kain se transforme en chauve-souris, une séquence cinématique illustre son déplacement.



Frapper, égorger, piller, boire le sang de vos victimes, tel est le programme que vous réserve Legacy of Kain, avec, en prime, recherche et réflexion. Ça sent le hit à plein nez, ou alors on n'y connaît rien !

Le vampire est une espèce très répandue dans le microcosme des jeux vidéo. Et dans la plupart des cas, il n'est autre qu'une de vos nombreuses victimes, destinée à venir étoffer votre tableau de chasse (genre Castlevania). Legacy of Kain aborde les choses sous un aspect très différent puisque le vampire n'est autre que le héros, c'est-à-dire vous. À présent que l'idée est posée, en réfléchissant un peu, on constate que cela ouvre d'innombrables possibilités sur le plan de l'atmosphère. Originalité est donc le qualificatif qui semble le plus approprié pour définir ce jeu.

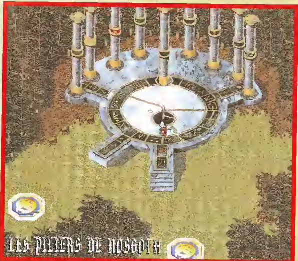
La quête de Kain, le héros, débute par une intro jouable qui se solde par son propre assassinat. Se retrouvant dans l'antichambre de l'enfer, un nécromancien du nom de Mortanius lui offre la possibilité de se venger en lui conférant la vie éternelle.

Vous avez dit vampire ?

C'est donc sous la forme d'un être sanguinaire que Kain regagne le monde des vivants. Très rapidement, il réalise le poids et les conséquences de son pacte : désormais, le soleil, l'eau et les êtres vivants sont devenus ses pires ennemis. Kain ne répond plus qu'à un seul besoin vital, un impératif qui le pousse à massacrer les innocents afin de se repaître de leur sang (n'hésitez pas à vous attaquer aux faibles et paisibles villageois). Si le vampire est sujet à de



Legacy of Kain se caractérise par des décors de superbe facture.



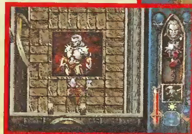




Le début du jeu est une intro jouable au cours de laquelle vous trouvez la mort.



Le bouton L2 permet d'obtenir une carte générale du secteur très pratique pour s'orienter.



À l'entrée des donjons, une illustration vous indique l'objet à trouver.

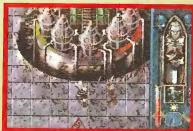
nombreuses contraintes, il faut garder à l'esprit qu'il dispose également de pouvoirs très puissants lui permettant d'assumer sa malédiction. Le jeu reposant sur la notion de jour et nuit, vous découvrirez que Kain est bien plus efficace en combat nocturne. Au fil de sa quête, le vampire acquiert la possibilité de se transformer en chauve-souris (très pratique pour les déplacements longue distance), en loup (utile pour sa rapidité de mouvement), en homme (la seule forme permettant de dialoguer avec les humains) ou en entité gazeuse (offrant la possibilité de franchir sans trop d'encombres les cours d'eau et certaines portes). Enfin, outre le combat avec diverses armes, Kain maîtrise les arts magiques.

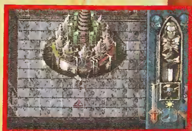
Très rapidement, Kain satisfait à sa vengeance. Cependant, il découvre par la même occasion que le seul moyen de trouver le repos consiste à prendre part à un conflit opposant neuf divinités.

C'est long l'éternité...

Si la progression est globalement assez linéaire, la recherche de cent secrets et de multiples options passe par d'incessants retours en arrière. Car, à mesure que la force de Kain augmente, il devient capable de déplacer des blocs obstruant de mini-donjons ; de même que les formes nouvellement acquises lui ouvrent des zones d'exploration inédites.

Richesse est le second des qualificatifs que mérite ce jeu, d'autant que la réalisation est excellente. L'un des atouts majeurs de Legacy of Kain réside dans son environnement sonore. Il ne s'agit pas vraiment de musique mais plutôt de bandes-son dotées d'effets sombres et angoissants. La progression est rythmée par des dialogues narratifs, qui font évoluer la trame (complexe) de l'intrigue. Le problème, c'est que ces voix off sont quelque peu étouffées par la musique (dont le volume est nettement supérieur).





Voici la vue standard du jeu... Parfois, un petit zoom arrière peut se révéler très utile.


Les confrontations avec les boss s'accompagnent souvent d'une perte de zen...

Tous les événements clés sont relatés sous forme de séquences cinématiques somptueuses, que vous pouvez revoir à tout moment, et plus particulièrement lorsque vous ne savez plus quoi faire, ni où aller.
Parmi tous les titres testés ce mois-ci, Legacy of Kain (sortie fin février) est indiscutablement celui qui m'a scotché le plus longtemps, et, en matière de jeu de rôle/aventure, c'est en général un signe de qualité. Mais attention, avec sa difficulté, il n'est pas à mettre entre toutes les mains.

Baron Von Wolf Sengir



La cinématique... gore



PlayStation

LEGACY OF KAIN

éditeur	BMG
textes	FRANCAIS
genre	ZELDAGORE
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	VARIABLE
difficulté	PRO
durée de vie	TRES BONNE
prix	A B C D E F

95%

Avis en héritage

DIDOU : « La première fois que j'ai vu Legacy of Kain, je dois bien avouer qu'il ne m'a pas séduit du tout. Il semblait tellement bourrin que je ne voulais même pas faire une partie. Et pourtant, après avoir vu Wolfen se lancer dans ce soft comme un damné, force est de constater qu'il ressemble plus à un jeu d'aventure qu'à un vulgaire beat them up. Même si je ne n'apprécie pas son côté gore, il m'a plu grâce à son action variée, la richesse de ses options, sans oublier son ambiance sonore. Bref, aujourd'hui c'est un titre que je recommanderais. »

ELWOOD : « Pas franchement emballé par les jeux d'aventure en règle générale, j'ai tout de même apprécié Legacy. Surtout grâce à son intro bien classe qui vous plonge dans une ambiance démoniaque, digne d'un film de John Carpenter ! Le jeu en lui-même est plutôt bien fait, et je tiens à signaler que malgré mon inexpérience absolue dans ce genre de jeu, j'ai réussi à « killer » un boss sur lequel Wolfen butait. Alors certes vous vous en moquez, mais moi, ça me fait plaisir de le dire ! »

EN RÉSUMÉ

Legacy of Kain est un jeu d'aventure difficile mais au scénario excellent, qui sort indiscutablement des sentiers battus, le tout associé à une réalisation « nickel ». Que demander de plus ?

GRAPHISME — 92%
Excellent, en particulier dans le domaine de la cinématique.

ANIMATION — 90%
Les phases actions sont irréprochables. Un sans faute !

SON — 80%
Ambiance sonore excellente, mais les voix off manquent de pêche.

JOUABILITÉ — 91%
L'interface est un chouïa complexe, mais se révèle très ergonomique à l'usage.

ENTRETIEN AVEC UN VAMPIRE



Seth Carus, le directeur artistique de Legacy of Kain, a du talent ! La preuve : à 20 ans, il a créé l'univers du jeu. Rencontre.

Player One : Quels sont, à votre avis, les ingrédients essentiels d'un bon jeu de rôle ?
Seth Carus : Tout dépend de la synergie entre l'histoire, le game-play et l'ambiance. L'histoire doit respecter le game-play, qui doit lui-même être inhérent à l'histoire. Et l'atmosphère, elle, doit lier le tout.

Pourquoi avoir créé un anti-héros ?
Je pense qu'il était temps de laisser au joueur le choix de sa voie, bonne ou mauvaise, à travers le jeu. Kain n'est pas un anti-héros, c'est plutôt un personnage qui ignore toute morale. Ses actions se basent strictement sur une relation de cause à effet, plutôt que sur des notions de bien et de mal.

Croyez-vous aux vampires ?
Après avoir travaillé sur Kain avec certaines personnes, oui ! Je ne pourrais pas compter le nombre de fois où j'ai trouvé quelqu'un pendu par les pieds après 48 heures de travail acharné !

Où avez-vous puisé votre inspiration ?
Les sources ont été multiples. Je citerai entre autres Robert Jordan et la série Necroscope. Les histoires de vampires traditionnelles nous ont également aidés. Des éléments graphiques ont été empruntés à de grands films comme Dracula, Blade Runner et à nombre de mangas japonais.

Comment a été écrit le scénario du jeu ?
Lorsqu'on m'a demandé de réécrire l'histoire de Legacy, Silicon Knights et Crystal Dynamics m'ont donné une trame pour les personnages, l'univers et le squelette d'une histoire. J'ai travaillé en étroite relation avec eux, puis je me suis isolé pour restructurer le thème et réécrire les dialogues. Nous avions, alors, l'histoire définitive.

Les graphismes et les scénarios des jeux d'aventure européens sont très différents de ceux réalisés au Japon. Doit-on y voir une cause culturelle ?
Je pense que par le passé les deux cultures développaient des styles tout à fait différents. Mais avec le temps, ces styles ont changé. Il y a un tel brassage culturel que les Japonais adoptent maintenant certains aspects « occidentaux », tandis que de notre côté, nous appliquons des recettes venues du Japon. Ceci est certainement dû à l'engouement actuel pour les mangas en Occident.

Les 32 bits commencent enfin à accueillir d'excellents et nombreux jeux de rôle. Selon vous, quels sont les apports de ces consoles dans ce domaine ?
Les plates-formes 32 bits permettent aux créateurs de développer l'ambiance et l'histoire de leurs jeux, chose impossible sur 16 bits. Avec le CD Rom, nous pouvons utiliser des voix et des musiques de qualité et il est possible d'intégrer des séquences cinématiques pour illustrer l'histoire. Les graphismes, quant à eux, ont connu de nettes améliorations et tendent vers plus de réalisme.

Pensez-vous que le Disk Drive prévu sur la Nintendo 64 offrira de nouvelles possibilités en matière de jeux de rôle ?
La N64 est une machine techniquement impressionnante, à tous les niveaux. L'arrivée du Disk Drive va encore améliorer les possibilités de création des développeurs de RPG. Mais tant qu'elle n'aura pas les capacités de stockage du CD, les véritables innovations de la N64 en matière de RPG seront limitées.

En temps que programmeur, êtes-vous attiré par ce support ?
Tout dépend du type de jeu, mais je pense que la N64 est une console très attractive qui va permettre la création de choses jusqu'alors jamais vues. La magie repose d'abord sur la manette, puis sur les capacités techniques. Mais il faut pouvoir associer ces deux éléments. La N64 n'est peut-être pas le bon support pour un RPG, mais en ce qui concerne les jeux d'action, elle est parfaite.

Seth Carus, parcours express

Seth abandonne rapidement les décisions sages pour satisfaire son appétit créatif. Mettant ses études de côté, il préfère s'adonner aux joies des bornes d'arcade, du cinéma et des comics. Très vite, il débute chez Sega of America, à la hot-line puis au service consommateurs. Six mois passe, et un ami lui propose d'entrer chez Crystal Dynamics, en tant que testeur. Là, on lui montre le cheminement d'un jeu, chose impossible chez Sega. Après en avoir appris suffisamment sur la création des jeux, Seth décide de devenir lui-même designer. Il fait un premier essai en tant que responsable de projet, puis obtient un poste d'assistant pour œuvrer à la création des niveaux et au design de Solar Eclipse sur Saturn. Au terme de cette participation, il rencontre Jim Curry (chef de projet sur Legacy), Amy Hennig et découvre la société Silicon Knights. Il prend part au projet de Legacy et, quelques mois plus tard, il est chargé du design et écrit les dialogues du jeu.



SUIKODEN

PlayStation





La forteresse de Necklord est défendue par une fleur empoisonnée. Faites appel aux savants pour trouver un antidote.



En règle générale, quand il y a du monde, les ennuis ne tardent pas à arriver.



Les ennemis humains rejoignent tôt ou tard votre camp. À vos côtés, ils sont plus faibles que lorsqu'ils avaient le statut de boss.

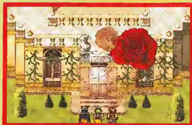


Le héros possède une rune qui révèle ses effroyables pouvoirs à l'occasion d'événements incontournables jalonnant votre quête.

Konami sort de son terrain de prédilection (les simulations sportives) pour se consacrer au jeu de rôle. Pour un coup d'essai, on peut dire que Suikoden est une réussite totale ! Après deux ans d'existence, la PlayStation s'est fait remarquer dans bien des domaines. Mais il faut bien admettre que la catégorie des jeux de rôle a été pour sa part la plus délaissée, pour ne pas dire méprisée ! Konami répare cette cruelle injustice en commercialisant Suikoden, un RPG que l'on peut qualifier sans exagérer d'exceptionnel. Exceptionnel, par la façon dont on s'attache aux multiples personnages ; pour la construction du scénario et du background ; enfin pour sa réalisation qui, sans être franchement démentielle, n'en est pas moins remarquable pour une première tentative.

La recette d'un succès

Dans l'absolu, Suikoden repose sur les valeurs traditionnelles des RPG sur console. Le connaisseur ne sera donc pas dépaysé en retrouvant des notions familières, telles que le niveau d'expérience, les caractéristiques des personnages, etc. La grande force de ce Suikoden reste que, à l'instar de Final Fantasy ou d'autres RPG du même acabit, il est bourré de petits détails qui, mis bout à bout, le font bénéficier d'une richesse et d'une durée de vie hors du commun.





En certaines occasions, vous pourrez bénéficier d'un déplacement à dos de dragon.

Vous incarnez le fils d'un général d'Empire. Les événements vous conduisent à rejoindre les rangs

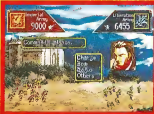


Les combats

Suikoden propose plusieurs styles de combat. Le plus répandu (et le plus classique) concerne indiscutablement les affrontements entre votre groupe d'aventuriers et les monstres « aléatoires ». Ensuite, il y a les duels, au cours desquels s'affrontent loyalement votre leader et l'un des généraux de l'Empire. Enfin, il y a les combats à grande échelle opposant des armées de plusieurs milliers d'hommes !









À l'issu…
taculai…
appara…
du jeu.…
vous le…
cela au…
plaisir…



Les dép…
la carte…
sont pa…

Votre…
s'agrar…
qu'arri…
taires…
les rang…
Libérat…





eresse
ecklord
fendue
par une
empoi-
onnée.
s appel
avants
rouver
tidote.





néficier
lragon.

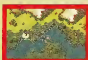
ls d'un
e. Les
ondui-
s rangs







À l'issue de cette spectaculaire explosion apparaît l'ultime boss du jeu. On aurait pu vous le montrer, mais cela aurait gâché le plaisir de la découverte.



Les déplacements sur la carte générale ne sont pas terribles.

Le QG

Votre quartier général s'agrandit à mesure qu'arrivent les volontaires venant grossir les rangs de l'Armée de Libération.





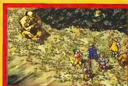
de la résistance, puis à en prendre le commandement. Une fois à la tête de ce mouvement de révolte, vous devez vous efforcer de recruter le maximum de volontaires afin de pouvoir affronter les armées impériales. Concrètement, ce sont donc cent-huit personnages clés qu'il faudra convaincre pour assister à la vraie fin (si vous en trouvez quatre-vingt dix, vous pourrez déjà vous estimer heureux). Lorsque ceux-ci ont rejoint votre

Monstres et boss

Dans la grande majorité des cas, les rencontres avec les monstres peuvent être résolues grâce à l'option « Free Will ». Ainsi vos personnages agissent d'eux-mêmes en faisant, d'ailleurs, rarement les choix les plus judicieux. Cela permet d'éviter de donner des ordres individuels, fastidieux à la longue.
Les rencontres avec les boss exigent bien entendu plus d'attention. Mais bon, être attentif le temps d'un combat sur cinquante n'est pas surhumain, contrairement à des titres comme Final Fantasy.









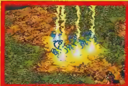




Les attaques

Lorsque vos personnages commencent à toucher à la magie, les animations des combats prennent tout de suite un caractère plus spectaculaire et plus digne d'une 32 bits. Et personne n'est lésé puisque même le plus frustre des guerriers sera en mesure d'utiliser la magie. Pour cela, vous devrez faire appel au talent des forgerons qui sont capables d'enchanter les armes en y incrustant des runes.

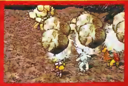












Dossier



Lors des batailles, les chevaliers-dragons sont parfaits pour affaiblir l'ennemi d'entrée.



Le groupe est victime d'un aubergiste peu scrupuleux.

camp, ils s'installent dans votre château et vous offrent leurs compétences. Au bout d'un moment, vous vous retrouvez à la tête d'une véritable petite institution économique avec ses commerces, ses services, etc.

Les phases d'aventure, qui constituent la majeure partie du jeu, se déroulent avec un groupe de six personnages maximum (à choisir parmi les cent-huit possibles). Et ce sont les combats qui mettent le plus en évidence le fait que le jeu tourne sur 32 bits et non sur Super Nintendo. Ces phases de jeu utilisent l'alliance de la 3D mappée et du bitmap zoomé, et, malgré une pixélisation évidente lors de zooms trop appuyés, on ne peut rester insensibles aux effets spéciaux. Les menus de ces confrontations, assez similaires à ceux de la saga de Final Fantasy, offrent en plus une option « Free Will » qui permet de résoudre automatiquement les combats contre des ennemis faibles. On gagne de cette manière un temps considérable. Il va de soi que la progression passe par des séquences cinématiques qui marquent les événements incontournables. Ces séquences sont souvent tragiques, et il faut se retenir pour ne pas verser une larme lorsqu'un personnage clé se sacrifie pour sauver ses compagnons. Enfin, l'idée d'inclure un système de combat de masse pour gérer les grosses batailles est excellente.

Le meilleur est à venir

Aussi réussi que soit le jeu, ce tableau idyllique est quand même tempéré par un petit « couac » : Suikoden ne fera malheureusement pas l'objet d'une traduction. Ce choix est dommageable car les nombreux termes d'argot et autres abréviations employés ne facilitent pas vraiment la tâche du néophyte.

Pour finir, gardons à l'esprit que Final Fantasy VII — qui arrache littéralement les trippes de la console — sort presque simultanément au Japon.



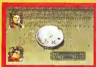
Toutefois, il faudra bien compter plusieurs mois (dans le meilleur des cas) pour qu'il arrive en France. Aussi pour patienter, Suikoden aura de quoi vous scotcher plusieurs dizaines d'heures, si ce n'est pas une centaine.

Wolfen

Quitte ou double

Pour financer une guerre, rien ne vaut une petite virée occasionnelle dans les casinos. Le jeu de dés est de loin le plus rentable avec sa possibilité de jouer à quitte ou double. Vous pourrez accumuler jusqu'à 999 999 pièces d'or, et encore, cela ne suffira pas...











EN RÉSUMÉ

Un RPG somptueux, au scénario digne des meilleurs volets de Final Fantasy ! Toutefois, Suikoden aurait gagné à être traduit en français.

93 %

PlayStation

SUIKODEN

éditeur	UBI SOFT
	ANGLAIS
genre	RPG
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	DÉMENTIELLE
prix	D

GRAPHISME 87 %
Le meilleur (les combats) côtoie le pire (la carte générale).

ANIMATION 93 %
Elle constitue incontestablement l'un des atouts majeurs du jeu.

SON 85 %
Même si les musiques sont variées, on n'échappe pas au phénomène de lassitude.

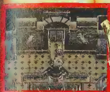
JOUABILITÉ 96 %
Rarement une interface n'a été plus facile d'accès.

Tales o (PlaySt

Dragon (PlaySta

Shin Sar (Saturn)

RPG À SUIVRE


Tales of Destiny (PlayStation)


Airs Adventure (Saturn)

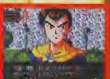
Les yeux emplis de gratitude et de larmes, le joueur français découvre enfin, ce mois-ci, trois aventures d'exception. Au pays du Soleil-Levant, la production est autrement plus prolifique. Là-bas, les sorties de jeux de rôle sont nombreuses et régulières. Espérons que certains d'entre eux finiront par atteindre l'Hexagone...


Dragon Knight IV (PlayStation)


Grandia (Saturn)

« Entre la Saturn et la PlayStation, mon cœur balance... ». C'est ce qu'ont dû se dire en maintes occasions des tas de joueurs, et les adeptes de RPG sont confrontés au même dilemme. De nombreux titres, souvent apparemment excellents, sont prévus sur les deux machines.


Shin Samurai Spirits (Saturn)



Côté PlayStation...

Square fait énormément pencher la balance. Nous vous présentons leurs productions les plus attendues (FF VII en tête) à la fin de ce dossier. Namco aide également un peu grâce à son **Tales of Destiny**, toujours prévu pour ce printemps. Il y a également **Wild Arms** et **Bastard !!**, mais point n'est besoin d'en parler puisqu'ils vous sont présentés dans ce numéro. Reste enfin **Dragon Knight IV** (Banpresto), plus confidentiel, qui devrait sortir en février, au Japon.


Shining The Holyark (Saturn)


Tengaï Makyo (Saturn)

Côté Saturn...

Les choses sont également assez réjouissantes. Plusieurs RPG sont d'ores et déjà disponibles au Japon. Parmi les plus intéressants, signalons **Shining the Holyark** (Sonic), **Terra Phantastica** (Sega) et **Airs Adventure** (Game Studio). Ces titres sont d'autant plus remarquables qu'ils sont vraiment différents. Le premier, suite de Shining Wisdom, vous fait évoluer dans un univers entièrement en 3D, le second inclut un aspect wargame très prononcé, quant au dernier, très simple, il semble idéal pour les débutants. En janvier, les boutiques nippones devraient également proposer le très attendu **Tengaï Makyo - The Apocalypse IV** (Hudson). Ce RPG, qui fait partie de la série des Far East of Eden semble en effet très prometteur. Reste enfin **Grandia** (Game Arts), qui risque de faire très mal lors de sa sortie (non précisée) et **Shin Samuraï Spirits RPG**, prévu sur Neo Geo CD, Saturn et PlayStation. SNK ratisse large. Pour terminer, un mot sur les sorties françaises imminentes (aux alentours d'avril) de **Riglord Saga 2** (Saturn) et de **Vandalhearts** (PlayStation), deux jeux excellents dont Wolfen vous a déjà parlé en OTW dans le PO n° 70.





Dossier Over the World

WILD ARMS

PlayStation



En matière de jeu de rôle, Wild Arms fait partie des grosses sorties japonaises du moment. Un petit coup d'œil s'imposait donc, et, au bout de quelques minutes, la raison de ce succès apparaît évidente. Si Wild Arms a, de prime abord, tout d'un RPG classique, le premier combat constitue une véritable surprise pour qui n'est pas prévenu. En effet, l'animation repose alors uniquement sur de la 3D dotée de somptueuses textures, et gérée en temps réel. Par moment, on a l'impression d'assister à un combat de Tekken ou Star Gladiator. Mais la ressemblance s'arrête au niveau visuel, car la gestion du combat s'effectue à l'aide de menus d'icônes typiquement RPG. Autre petite suprise : au début du jeu, les trois héros vivent une intro jouable, individuelle. Aux points de sauvegarde, vous pourrez passer d'un personnage à un autre à volonté, jusqu'à ce que les trois se rencontrent pour constituer un groupe. Ce programme semble vraiment séduisant, malheureusement, les textes en japonais restent un véritable handicap pour le joueur occidental.

Si certains jeux utilisent une progression relativement linéaire, ce n'est



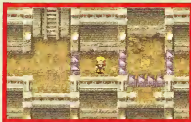
Les combats se gèrent à l'aide d'un menu d'icônes assez explicite.



Les déplacements s'effectuent sur une carte en 2D faisant l'objet de zooms.



Cecilia, la magicienne du groupe, est d'une redoutable efficacité en combat.





Wild Arms allie baston et réflexion. Cette dernière phase nécessite l'utilisation des pouvoirs spéciaux des personnages.

Les horreurs vivantes

Pendant les phases de combat, les monstres comme les personnages sont animés en 3D temps réel. Les différentes vues proposées sont toutes jouables, donc autant utiliser la caméra « aléatoire » qui passe de l'une à l'autre à chaque attaque.





















absolument pas le cas de Wild Arms. En conséquence, cela implique une exploration systématique et une intuition imparable pour effectuer des actions particulières en des points très précis du jeu. Développé par Sony, on peut raisonnablement envisager une sortie de Wild Arms en version française, dans un futur peut-être proche.

Wolfen et Reyda.



Roadie, l'artificier du groupe a un comportement qui n'est pas sans rappeler Bomberman.



Les boss disposent d'attaques plus impressionnantes que meurtrières.

Les personnages

Roadie est, en quelque sorte, l'artificier du groupe. Outre une épée, il utilise une espèce de fusil à pompe d'une grande efficacité. Il peut également poser des bombes afin de détruire des obstacles, tels que des caisses, des murs effondrés, etc.

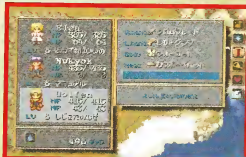


De royale naissance, Cécilia a passé sa jeunesse à étudier les arts magiques. Elle n'est pas très efficace en combat au corps à corps, mais sa puissance magique compense amplement cette faiblesse toute relative.



Zack est un chasseur de trésor. En combat, son principal atout réside dans sa maîtrise des armes traditionnelles telles que les épées. Accompagné de son fidèle rat blanc, il peut utiliser ce dernier pour aller chercher des objets ou actionner des mécanismes inaccessibles aux personnages.





La phase de gestion du matériel est assez ergonomique même si on ne pige pas les textes.



Les événements font l'objet de séquences cinématiques dans l'esprit de Final Fantasy.

Les boss

Ne vous laissez pas impressionner par la taille gigantesque des boss. Si l'on excepte le premier, ils sont, en règle générale, assez faciles à vaincre en utilisant les attaques spéciales des personnages.







Wild Arms

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
SONY

textes
JAPONAIS

genre
RPG

Les combats en 3D.

Les textes comme toujours.

La fréquence élevée des affrontements.

THE WORLD IS SQUARE*

Aux yeux de nombreux joueurs français, Square est l'éditeur référence du RPG. L'arrivée en import (américain) de quelques-uns de ses titres phares (comme Final Fantasy III ou Chrono Trigger) et la sortie française de Secret of Mana ont suffit à asseoir sa réputation. C'est donc le regard brillant que l'on se tourne vers l'avenir en priant pour que les titres prévus par Square sur PlayStation soient toujours aussi sublimes et intéressants.

En s'attirant les services exclusifs de Square, Sony a fait très fort, puisque les titres prévus sur la PlayStation sont toujours plus nombreux. Carton plein, donc, pour un éditeur qui bénéficie d'une image de marque rare, dont l'aura touche un grand nombre de joueurs. Des trois RPG annoncés par Square, Final Fantasy VII est, sans conteste, le plus attendu. Occupant la bagatelle de trois CD, ce jeu est prévu fin janvier au Japon... même si des rumeurs persistantes affirment qu'il sortira finalement en retard. Attendu par des centaines de milliers de nippons, avec une impatience qui frise la frénésie, FF VII s'annonce d'ores et déjà comme l'un des plus gros hits, et l'une des plus importantes ventes, sur PlayStation. D'ailleurs, avant même sa sortie, le magazine japonais *Famitsu* lui consacre une rubrique régulière : FF VII Followers. On nous y présente, toutes les semaines, en long et en large, de nouveaux personnages, avec leurs histoires, leurs relations... Du délire ! Bref, FF VII, c'est la « tuerie » totale et, avec cè titre, Square n'a pas le droit à l'erreur.

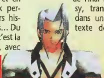
Ah, une dernière chose : la sortie de FF VII, en France, est prévue pour le mois de décembre. Il faudra donc être patient, mais c'est tout de même une info officielle assez réjouissante.

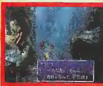
Autre grand titre très attendu : Saga Frontier. Ce jeu, qui fait suite à la série des Romancing Saga de la Super Famicom, semble au moins aussi réussi que FF VII, graphiquement parlant. Ce n'est pas peu dire ! Bénéficiant de toutes les recettes qui ont fait le succès des anciens titres Square, le jeu profite ici des capacités de la PlayStation, en nous proposant de magnifiques effets (notamment lors de l'envoi de magies).

Reste enfin Final Fantasy Tactics, RPG hybride qui ravira au plus haut point les aficionados de la série des Ogre Battle. Ce jeu reprend en fait l'univers de Final Fantasy, transposé dans un contexte de jeu de stratégie. Plusieurs types d'unités pourront être sélectionnées (cavaliers, magiciens...), et la présence de créatures fantastiques, comme les dragons, est bien entendu prévue. L'utilisation de la 3D vous autorise à regarder le champ de bataille depuis n'importe quel angle, histoire de savoir ou positionner vos troupes au mieux. Bref, FF Tactics nous change de Final Fantasy tout en nous le rappelant furieusement (!).



Saga Frontier.







Final Fantasy VII.

ENTREVUE CHEZ SQUARESOFT

Vous l'aurez tous compris, chez Square, on est « producteur de hits ».

Et pour tenter d'en savoir plus sur leur manière de travailler, nous avons interrogé Mie Mizushima, responsable du service presse chez SquareSoft.

Player One : Quels sont les ingrédients d'un bon jeu d'aventure ?

Mie Mizushima : Il est difficile de répondre à cette question. Il n'y a pas réellement d'ingrédients pour réaliser un bon jeu d'aventure. Seul le travail créatif des scénaristes, graphistes et musiciens fait qu'un jeu peut être

bon. L'u
tils grap
d'hui — i
pugraphi
3D — es
faisant la
un soft.

Les scén
sont-ils le
d'équipe
« écrivain
Une seule
vaille sur l
cipal d'u

"L'ÉUR

équipe s'o
de dévelop
sible. Cett
être dirigé
riste lui-m
par un ch
Mais chaqu
jeu (films, p
bat, musiq
mation...)
différentes

Existe-t-il u
charges à r
l'écriture d'
Il n'y a pas
charges à

*





Frontier.

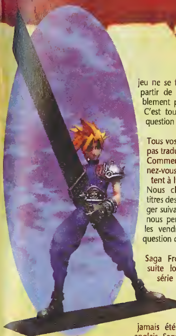
CHEZ
OFT

compris,
st « pro-

en savoir
nière de
avons
zushima,
service
reSoft.

uels sont
'un bon

: Il est
ondre à
n'y a pas
rédients
bon jeu
le travail
naristes,
usiciens
eut être



bon. L'utilisation des outils graphiques d'aujourd'hui — images CG (compugraphics) et animations 3D — est un autre point faisant la différence dans un soft.

Les scénarios des RPG sont-ils le fruit d'un travail d'équipe ou le fait d'un « écrivain » ?
Une seule personne travaille sur le scénario principal d'un jeu, qu'une équipe s'occupe ensuite de développer le plus possible. Cette équipe peut être dirigée par le scénariste lui-même, ou bien par un chef de projet. Mais chaque élément du jeu (films, phases de combat, musiques, programmation...) est réalisé par différentes équipes.

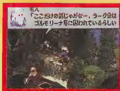
Existe-t-il un cahier des charges à respecter dans l'écriture d'un RPG ?
Il n'y a pas de cahier des charges à respecter. Un jeu ne se fabrique pas à partir de choses véritablement pré-ordonnées. C'est tout dabord une question d'imagination.

Tous vos titres ne sont pas traduits en anglais. Comment sélectionnez-vous ceux qui sortent à l'étranger ?
Nous choisissons les titres destinés à l'étranger suivant les pays où nous pensons pouvoir les vendre. C'est une question de culture.

Saga Frontier est la suite logique de la série des Romancing Saga sur Super Famicom, qui n'a jamais été traduite en anglais. Saga Frontier, lui, le sera-t-il ?
Saga Frontier n'est pas une suite des Romancing Saga. Le mode et le système de jeu sont similaires, mais l'histoire est complètement différente. Pour la traduction de Saga Frontier, nous attendons la réaction des joueurs vis à vis de la version japonaise, puis nous aviserons pour la suite. Vraiment, nous ne savons pas à l'heure actuelle si nous allons traduire le jeu.

"L'EUROPE RESTE POUR NOUS UN MARCHÉ PEU RENTABLE."

Les RPG japonais franchissent rarement vos frontières. Pensez-vous qu'ils représentent un genre propre à votre pays et, par la même, difficilement exportable ?
Tout le monde est capable de faire de très bons softs, aux USA comme en Europe. Il suffit parfois même d'une seule personne, vraiment intéressée par les jeux video depuis très longtemps. Par exemple, aux Etats-Unis, nombreux sont les jeunes artistes infographistes, fans de jeux vidéo, cherchant de nouvelles idées. Peut-être que dans quelques années nous serons à notre tour ébahi par leurs créations.





Le phénomène RPG connaît un réel succès en Europe. Pourtant peu d'éditeurs japonais prennent la peine d'y sortir leurs titres. Est-ce une question de rentabilité ou de protectionnisme ?
L'Europe reste pour nous un marché peu rentable.

"NOUS PENSONS ACTUELLEMENT QUE LA PLAYSTATION SE PRÊTE MIEUX À NOS SOFTS"

Il est difficile de vendre nos jeux dans des pays ou la culture est vraiment différente. Nous avons besoin de connaître les pays européens un peu plus, et cela prend du temps.

Final Fantasy VII est attendu par tous les fans de RPG avec impatience. Cet épisode apporte-t-il des innovations autres que celles graphiques ?
À tous les niveaux, tout est différent dans Final Fantasy VII. Nous pensons qu'il s'agit du meilleur jeu que nous ayons réalisé à ce jour, et ce dans tous les domaines : graphisme, animation, scénario, jouabilité et musique.

Après les RPG, Square s'est lancé avec succès dans les jeux de combat, puis a créé son label de sport Aquès. À l'aise dans tous les domaines ?
Nous voulons désormais créer de nombreux jeux différents. Jusqu'à présent nous ne faisions qu'accroître nos connaissances en utilisant les technologies les plus avancées. Ce qui nous permet aujourd'hui de nous attaquer à tous les styles confortablement.



Final Fantasy Tactics.

Pensez-vous travailler un jour sur la Nintendo 64 ? Pourquoi pas un FF VIII ?
Un Final Fantasy VII ne pourrait pas tenir sur une cartouche. Il faudrait supprimer de nombreuses phases de jeu. Si nous développons pour la Nintendo 64, nous feront des jeux spécifiques en tenant compte de ses caractéristiques. Mais nous pensons actuellement que la PlayStation se prête mieux à nos softs...

Propos recueillis par Ken Tokoro.



** « Le monde est carré » : il s'agit d'une phrase-énigme à reconstituer dans Final Fantasy VI.*

complétez votre collection !

61 février 96
Dossiers : Dragon Quest VI, DKC 2.
Tests : X-Men, NBA In The Zone, Total NBA 96, F1 Live Information, Assault Rigs, Road Rash, Sim City 2000...
OTW : Toshinden 2, Kileak The Blood 2, Far East of Eden Zero, Street Fighter Zero, Darius Gaiden, Gunbird...
Plans et Astuces : Virtua Fighter 2

62 mars 96
Dossiers : Dragon Ball et RPG.
Tests : J. Bazookatone, La Horde, Descent, Gex, Fatal Fury Real Bout, Breath of Fire 2, Actua Golf, Worms
OTW : Toy Story, Horned Owl, Floating Runner, SideWinder, Guardian Heroes, Genso Suikoden...
Plans et Astuces : Virtua Fighter 2.
Cadeau : Manga Player Digest

63 avril 96
Dossiers : Les coups de Jarnaque. Jouer à plusieurs
Tests : Toy Story, Panzer General PSX, Wing Commander III PSX, The Need for Speed PSX, Magic Carpet PSX/Saturn...
OTW : Super Mario RPG SFC, Bahamut Lagoon SFC, Vampire Hunter Saturn, Alone 2 Saturn...
Plans et Astuces : Mystaria (1).
Cadeau : NBA Basketball Cards

64 mai 96
Dossier : Spécial Foot
Tests : SF Alpha, Panzer Dragoon Zwei, Kirby Dream Course, Night Warriors, Ridge Racer Revolution, Tintin au Tibet, Adventure of Lolo 2...
OTW : Tekken 2, Lode Runner, King of Fighters '95, DBZ Hyper Dimension, Choro Q, Dragon Force, ..
Plans et Astuces : Mystaria (2).
Cadeau : autocollants Sony

65 juin 96
Dossier : Formés pour jouer, Spécial salon E3
Tests : Fade to Black PS, Art of Fighting 3, Starfighter 3000, Big Hurt Baseball...
OTW : Jumping Flash 2, Le trésor secret de Ludra, Thor, Le Miracle de Saint Ermos, Don Pachi...
Plans et Astuces : Mystaria (fin)

66 juillet/août 96
Dossier : JO
Tests : Track and Field, Resident Evil, Battle Arena Toshinden 2, Aquanaut's Holiday...
OTW : Motor Toon GP 2, Sword and Sorcery, Dragon Ball Z, Iron Storm, Skeleton Warriors
Plans et Astuces : Spécial Baston
Cadeau : Manga Player Digest

67 septembre 96
Dossier : Plate-forme 3D
Tests : Formula One, Time Commando, Gungriffon, Athlete Kings, Casper, Maui Mallard, The Web, NBA Action...
OTW : Pilotwings 64, Virtua Fighter Kids, Bomberman, Tobal n° 1, Strikers 1945...
Plans et Astuces : Resident Evil.
Cadeau : Carte Dragon Ball Chromium

68 octobre 96
Dossier : Exclusif Formula One, Reportage Arcade Japon
Tests : Tekken 2, Burning Road, WipEout 2097, Die Hard Trilogy, VF Kids, Supersonic Racers, Myst, Final Doom...
OTW : Dark Savior, SF Zero 2, Lufia II, Over Blood...
Plans et Astuces : Blazing Dragons (1re partie)
Cadeau : Stickers Manga

69 novembre 96
Dossier : Dragon Ball Z 2 : le film.
Tests : Crash Bandicoot, Tomb Raider, Star Gladiator, KOF 96...
OTW : Wave Race 64, Smash Court Tennis, Senna Kart Duel, Fatal Fury Real Bout...
Plans et Astuces : Blazing Dragons (2e partie), Time Commando (1re partie)
Cadeau : 1 règle Crash bandicoot, les Foot Cards 97, les Stickers WipeOut 2097

70 décembre 96
Dossiers : Doom-like, Pandemonium
Tests : NBA Jam Extreme, DD 2, Command & Conquer, SF Alpha 2, ISS de Luxe, Fifa 97
OTW : Vandal Hearts, Riglord Saga 2, Lunar, Arc the Lad II, Samurai Spirits III, Langrisser III
Plans et Astuces : Time Commando (2e partie).
Cadeaux : 1 tatouage NBA Jam Extreme, des basketball Cards

71 janvier 97
Dossier : Tobal n° 1.
Tests : Donkey Kong Country 3, Samuraï Shodown IV, NBA Live 97, Command & Conquer, Tilt !, Hyper Tennis...
OTW : Rage Racer, Cruis'n USA, Super Puzzle Fighter II X, Rurouni Kenshin...
Plans et Astuces : Tomb Raider.
Cadeaux : 1 stylo ISS Deluxe

Hors-série n°5
Les jeux PlayStation. octobre/novembre 95, un magazine + 1 K7 vidéo.
Dossiers : Spécial Japon. Interviews exclusives de Ken Kutaragi et des principaux créateurs de jeux.
Tests : Ridge Racer, Battle Arena Toshinden, Wipe Out, Rayman, Destruction Derby, Jumping Flash...
La K7 vidéo : extraits de jeux, clips musicaux, images de synthèse...

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : *Bii* - Anciens numéros PO - BP4 - 60700 Sacy-le-Grand
Tél. : 03 44 69 26 26.

❑ **Oui !** Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de *Player One* suivant(s). J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro (16 F pour le hors-série).
Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Édition ou Crédits Player *.

Numéros		Prix par exemplaire	Qté	Total
25 26 27 28 29 30 31 32 / 33 34 35 36 37 38 39 40	***Attention ! Les numéros 1 à 24 et 44, 45, 49, 53, 54 sont épuisés.***	35 F (28 F + 7 F)		
41 42 43 46 47 48 50 51		37 F (30 F + 7 F)		
52 55 56 57 58 59 60 61 62 / 63 64 65 66 67 68 69 70 71		39 F (32 F + 7 F)		
Hors-série n°5		51 F (35 F + 16 F)		

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : **Ville :**

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

* sauf Hors-série

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de Player One.

TESTS

TOUS LES JEUX TESTÉS

LES TESTS DÉCODÉS

Type de console

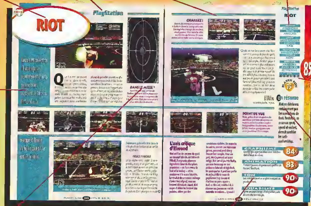
Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue

Séquences
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

Données techniques

Note
50-59 % = sans intérêt
60-69 % = jeu moyen
70-79 % = jeu correct
80-89 % = bon jeu
90-98 % = jeu excellent
99-100 % = jeu mythique !

Introduction
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque



Barème de prix des jeux
A moins de 149 F
B de 150 à 249 F
C de 250 à 349 F
D de 350 à 449 F
E de 450 F à 549 F
F plus de 550 F

Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

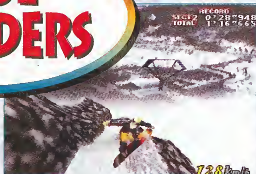
Notation détaillée
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

Résumé
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes

COOL BOARDERS

PlayStation

Avouons que les fondus de poudreuse n'ont jamais vraiment eu de quoi s'éclater sur console. Sony comble ce manque









SURPRISE !

En gagnant toutes les coupes des premiers circuits, vous découvrirez deux nouvelles courses et un perso caché : le bonhomme de neige !

Ha ! les joies des sports d'hiver... Les bouchons sur la route du départ, l'interminable file d'attente devant les remonte-pentes, sans parler de l'appartement glauque et encore chaud des précédents locataires. Tout cela vous file des boutons ? Alors un conseil : cette année restez chez vous, bien au chaud avec votre PlayStation et le hit de l'hiver : Cool Boarders ! Attention, dans un premier temps, ce soft peut sembler un peu « léger » avec ses trois malheureuses pistes, mais c'est sans compter les deux circuits cachés que l'on









avec cette simulation du sport le plus en vogue cet hiver sur les pistes enneigées : le snowboard !



Il est évident qu'aller « embrasser » un sapin à plus de 100 km/h est un handicap de taille pour péter le chrono...

découvre en remportant toutes les coupes. Cinq descentes donc au total, ce qui est, avouons-le, très honorable.

NO LIMIT !

Ce qui prime avant tout dans ce titre, c'est la sensation de glisse, suffisamment réaliste pour vous griser dès la première partie. S'il est assez facile de finir votre descente dans les temps, réussir le challenge des points et du meilleur chrono relève d'une autre paire de manches. Car, si vous n'affrontez pas d'autres ➔

E !
es coupes
lte, voue
ouvelles
caché : le
neige !

it toutes les
ces donc au
ons- le, très-

!
out dans ce
on de glisse,
pour vous gri-
artie. S'il est
tre descente
ir le challenge
ur chrono relè-
manches. Car,
pas d'autres

COOL BOARDERS

éditeur	SONY
textes	ANGLAIS
genre	SNOWBOARD
joueur(s)	1
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON
difficulté	PROGRESSIVE
durée de vie	LONGUE
prix	Ⓐ Ⓑ Ⓒ Ⓓ Ⓔ Ⓕ

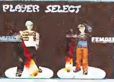
93 %

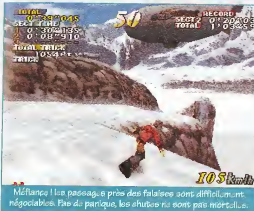
PLAYER FUN 99 %

LE CHOIX...

... du sexe importe peu. Mais celui de votre planche prime (« alpine » pour la vitesse et « free-style » pour les sauts). Et au fur et à mesure des victoires, vous en obtiendrez d'autres.







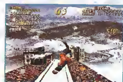
Méfiance ! les passages près des falaises sont difficilement négociables. Pas de panique, les chutes ne sont pas mortelles.

concurrents, vous participez tout de même à un championnat composé de trois épreuves : vitesse, free-style, et combiné, qui réunit vitesse et figures. Bref, sur chaque piste vous attendent trois challenges. Cool Boarders, malgré les quelques bugs d'affichage, l'absence de course contre d'autres joueurs et des temps de chargement contraignants, est un véritable bijou qui vous captivera de longues heures durant. Alors, à moins d'être totalement hermétique au surf, je vous invite à vous procurer ce futur hit le plus vite possible.

El Didou

en résumé

Cool Boarders séduira à coup sûr tous les accros de snowboard. Il est beau, fluide et surtout très fun ! À « jouer » absolument !





SO COOL MAN !

Ce qu'il y a de vraiment chouette dans Cool Boarders, c'est que l'on peut tenter les figures les plus dingues... sans risquer un aller simple pour l'hôpital.

L'avis des snowplayers

BUBU : « Trop Cool, Boarders ! Si ce n'est pas le jeu de l'année, c'est au moins celui de l'hiver ! Moi qui n'ai jamais fait de snowboard, je vous l'affirme : ce jeu est très réaliste (heu... j'ai déjà fait du ski, quand même). La sensation de glisse est vraiment géniale. Cool Boarders est peut-être court comme un Ridge Racer, mais il a deux atouts : le challenge des figures et le plaisir de se taper une bonne descente de temps en temps. »

ELWOOD : « Une merveille, un chef-d'œuvre, une divine création... Ce Cool Boarders est sans conteste un des jeux les plus fun de la PlayStation ! On ne lâche plus le paddle, on reste scotché par l'ambiance, on exulte à chaque saut... La sensation de glisse est incroyable et on ne peut que tomber sous le charme. Un jeu en solo aussi classe, ça n'est vraiment pas chose courante. On n'avait pas vu ça depuis Road Rash ! »

GRAPHISME — 90 %

Malgré quelques bugs et des persos pas terribles, l'ensemble demeure séduisant.

ANIMATION — 90 %

Quelques problèmes d'affichage, mais pas de ralentissements.

SON — 85 %

Si les bruitages sont béton, les commentaires deviennent fatiguants. Musiques moyennes.

JOUABILITÉ — 95 %

Elle atteint la perfection, bien que certaines figures soient très difficiles à réaliser.

NBA IN THE ZONE 2

PlayStation









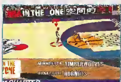
LE REPLAY

Automatique, il permet de revoir tous les paniers marqués, ou seulement les plus beaux.

Un an après NBA In The Zone, Konami nous propose la suite de ce jeu de basket inclassable. Ce n'est pas vraiment de la simulation... et ce n'est pas non plus de l'arcade.

Difficile de définir dans quelle catégorie se situe ce jeu de basket. Ses menus vous permettent de choisir la difficulté, de déterminer la durée de chaque quart-temps (de 1 à 12 minutes), et la forme physique de vos joueurs, mais ça ne va guère plus loin. Plutôt arcade donc à première vue, les phases de jeu n'ont pourtant rien d'un NBA Jam. Pas d'effets de lumière déments, pas de dunks surréalistes, et les tirs ne sont pas toujours couronnés de succès — ce qui ne veut pas dire que le spectacle est absent. Les actions que vous pouvez réaliser sont parfois impressionnantes ; en grande partie grâce à la touche action, qui vous permet de dribbler et d'embrouiller votre adversaire à loisir.













Pour tirer un lancer franc, vous devez arrêter [illegible] qui se déplace de gauche à droite, au-dessus du panier.

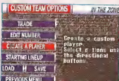
DES PERSOS PLUS PETITS

Vous avez le choix entre trois modes de jeu : Exhibition pour disputer un match amical, Saison pour jouer un championnat entier, ou encore les Play-offs. Entre chaque quart-temps, vous avez la possibilité de consulter les statistiques des équipes, ainsi que celles de chaque joueur. Techniquement, les graphismes en jettent

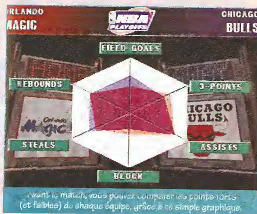


CRÉER UN PERSO

Le menu Create Player permet d'éditer un joueur, que vous nommerez, en choisissant un des nombreux personnages de taille et de couleur différentes.







Avant le match, vous pouvez comparer les points forts (et faibles) de chaque équipe, grâce à ce simple graphique.

un peu moins que dans la première version. Les personnages sont certes toujours en 3D mappée, mais de plus petite taille, et ils conservent malheureusement un aspect relativement cubique. Enfin, les bruitages sont plutôt bien reproduits, surtout le crissement des chaussures sur le parquet. Globalement, NBA In The Zone 2 reste un bon jeu, suffisamment fun et convivial, et qui peut se jouer jusqu'à 8 (à la condition bien sûr de posséder 2 Multitaps). En fait, il offre un bon compromis entre arcade et simulation !

Chon





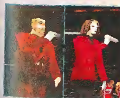
LES VUES

Il y en a quatre (Live, Normal, Side et Quarter). La première est aérienne, la seconde constamment placée derrière vous, la troisième de côté, et la dernière depuis le bord du terrain et un peu surélevée.

Step and stars

Les Américains nous étonneront décidément toujours ! Avant de disputer une rencontre, vous pouvez mater la présentation des joueurs des deux équipes, mais





également écouter un homme ou une femme interpréter l'hymne américain a cappella. Durant le chant, on voit la majorité des joueurs se mettre en rang d'oignon et baisser la tête de manière solennelle. Pour se recueillir ?

PlayStation

NBA IN THE ZONE 2

éditeur	KONAMI
textes	FRANÇAIS
genre	BASKET
joueur(s)	1 A 8
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	BONNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 88%

90%

en résumé

Visuellement moins fort que le premier volet, cette mouture reste très agréable à jouer, même si le style n'est pas clairement défini.

GRAPHISME 85%
Les persos sont un peu moins gros que dans le premier volet.

ANIMATION 89%
Elle est correcte. Aucun ralentissement fâcheux n'est à déplorer.

SON 90%
Les bruitages sont plutôt bien réalisés, ainsi que les commentaires.

JOUABILITÉ 89%
À l'instar de la première version, on réalise rapidement des actions spectaculaires.

TWISTED METAL 2

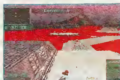
PlayStation

Twisted Metal, sorti il y a plus d'un an, n'était pas très engageant avec son animation rigide et ses graphismes juste bons, mais une fois le paddle en main, il s'avérait vraiment sympa. Alors ce n° 2, cas de récidive ?









Prenez un bulldozer et placez-le sur un parking. OK, cela n'a pas l'air passionnant. Mais ajoutez-lui un lance-flammes, une mitrailleuse et un lance-missiles, le tableau devient plus intéressant. Puis finissez par lui jeter en pâture quelques concurrents tout aussi équipés, et vous obtenez à coup sûr de l'action ! C'est la recette de Twisted Metal 2 ; pas franchement originale, mais tellement éprouvée qu'elle figure parmi les valeurs sûres du jeu vidéo.

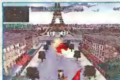
Comme dans le premier volet, on peut s'engager dans un championnat pour enchaîner les combats, ou créer un challenge sur mesure. Dans ce dernier cas, on choisit un terrain de jeu parmi une dizaine, les concurrents qui devront s'y entretuer, ainsi que le véhicule que l'on souhaite piloter au sein d'une douzaine. Chacun possède ses caractéristiques propres dans quatre catégories : maniabilité, vitesse, robustesse et puissance de l'attaque spéciale. Le look, qui varie beaucoup d'un véhicule à l'autre, résume en général à lui seul ces capacités : le side-car est rapide et maniable mais peu résistant, alors

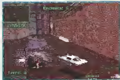
AU VOLEUR !

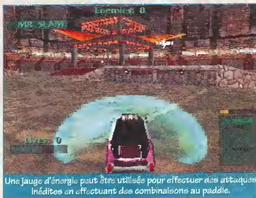
La vue intérieure a disparu au profit d'une vue très élevée. Bien pour la visibilité, dommage pour les sensations…











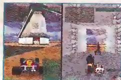
Une jauge d'énergie peut être utilisée pour effectuer des attaques inédites en effectuant des combinaisons au paddle.

EUR !
disparu au
très élevée.
bilité, dom-
nsations…

ce, ou créer un
. Dans ce der-
n terrain de jeu
concurrents qui
er, ainsi que le
aite piloter au
hacun possède
propres dans
aniabilité, vites-
puissance de
look, qui varie
cule à l'autre,
à lui seul ces
r est rapide et
ésistant, alors

À DEUX JOUEURS

Que ce soit pour s'affronter en duel ou s'associer pour défaire les véhicules gérés par l'ordinateur, on peut scinder l'écran en deux à sa guise : à la verticale ou à l'horizontale. Bonne idée.







En plus de la barre d'énergie et de la liste des armes à posséder, un radar bien pratique peut s'afficher dans un coin.

que l'emploi du tank favorise les êtres totalement dépourvus de sens tactique. De tactique, il n'en existe de toute façon pas trente-six ! Elle se résume juste à une phase : repérer les endroits où sont entreposées les armes pour s'en emparer avant ses adversaires, et éliminer ces derniers, par derrière de préférence. Les armes sont variées et souvent dévastatrices : missiles à tête chercheuse, lance-flammes, roquettes, mines télécommandables, ou plus simplement bonnes vieilles mitrailleuses, sans oublier l'attaque spéciale propre à chaque véhicule. Les terrains de jeu sont également variés et fort bien conçus pour la plupart, avec de nombreuses zones cachées. Dommage que les graphismes et l'animation soient à peine acceptables pour un jeu de ce type sur PlayStation, même si les belles explosions rattrapent un peu le coup. Les sons sont un peu répétitifs, et la jouabilité égale celle du premier Twisted. Enfin, un mode Deux joueurs sur une seule console assure une bonne durée de vie à ce jeu, bien plaisant.

Milouse,
repeint les voitures au Napalm.

WORLD TOUR

Les terrains de jeu sont dispersés à travers le monde. Des toits de New York au Champ-de-Mars à Paris, des petites surprises vous attendent à chaque fois…

Bonne question !

J'ai déjà Twisted Metal. Dois-je acheter le 2 ? Voilà une question qu'elle est bonne ! J'ose avancer un modeste début de réponse : Twisted Metal n'avait rien que ne possède le 2 (si ce n'est une vue interne) qui offre beaucoup plus d'armes, des nouveaux véhicules, et des terrains de jeu globalement plus complets. TM 2 reste donc du même style, et si le premier ne vous a pas plu, celui-ci a peu de chances de vous combler.

PlayStation
TWISTED METAL 2

éditeur: SONY
textes: ANGLAIS
genre: COMBAT DE CAISSES
joueur(s): 1 OU 2
sauvegarde: MOTS DE PASSE
continue: NON
difficulté: VARIABLE
durée de vie: CORRECTE
prix: A B C D E F

PLAYER FUN 89 %

87 %

En résumé

Twisted Metal 2 nous refait le même coup que son aîné : derrière une réalisation loin d'être au top, se cache un jeu d'action réussi.

GRAPHISME 81 %
Malgré la variété des caisses et décors, on est déçu par la qualité.

ANIMATION 85 %
La fluidité est bonne, mais l'animation des voitures manque de classe.

SON 89 %
Chaque concurrent émet ses propres sons : très pratique en combat !

JOUABILITÉ 90 %
On peut facilement effectuer des demi-tours pour contre-attaquer.

TESTS

PlayStation

RIOT

Rares sont les sports où deux équipes peuvent se friter sans se soucier des sanctions de l'arbitre. Riot comble ce manque et élimine du même coup toute notion de règles.



Que les choses soient claires : dans ce soft, tout est permis ! Mais, comme vous vous en rendrez vite compte, peu de choses sont réellement réalisables… tactiquement parlant. L'action de Riot se résume à cela : les joueurs, dans une arène aux allures de patinoire, courent ou glissent derrière une boule de feu. Ils doivent d'abord la rattraper — soit en passant dessus ou en frappant celui qui la détient, et ce, grâce à deux attaques (coup de poing ou glissade). Ensuite, il faut charger (voir Chargez !) l'objet tant convoité chez l'adversaire, puis enfin tirer dans la cible placée en hauteur et au centre de la patinoire.



DANS LE MILLE ?

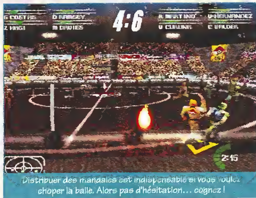
La cible est au centre de l'arène. Suivant votre place sur la patinoire vous marquerez de 1 à 3 points. Ces derniers étant plus difficiles à obtenir…











Distribuer des mandales est indispensable si vous voulez choper la balle. Alors pas d'hésitation… cognez !

DOUCE MANDALE

Si les règles sont simples à comprendre, marquer un point est une autre histoire durant les premières parties, tant l'action semble parfois un peu brouillon. On a du mal à s'y retrouver et du coup l'aspect tactique s'avère un peu limité. Seul un jeu de passes et de coups de poing vous hissera sur la première marche du podium. C'est pourquoi en mode

Avant « balle » Lorsqu vous p au ce ratez, vo

C'est ici qu il faut bien

L'avis d'Elwo

Riot est l'un au concept hy Pitball, il emp ingrédients is populaires — foot et le hoc assaisonne à l Le résultat de s'avère très or tantinet dérou risque d'attire puristes, attiré

ILLE ?
ntre de
e place sur
rquerez de
niers étant
tenir...

tirer dans la
et au centre

DALE
ples à com-
oint est une
es premières
mble parfois
du mal à s'y
aspect tac-
ité. Seul un
ups de poing
nière marche
uoi en mode

RIOT

CHARGEZ !

Avant de marquer, chargez la « balle » dans le camp adverse. Lorsqu'elle change de couleur, vous pouvez tirer vers la cible au centre de l'arène. Si vous ratez, votre balle reste chargée.







C'est ici que vous devez tirer pour un marquer un but. Évidemment, il faut bien se placer et, surtout, orienter convenablement son tir.

solo, on s'en lasse assez vite. Mais, comme beaucoup de jeux de sport, c'est à plusieurs que Riot prend toute son ampleur. En Multi-player, il est étonnamment plus intéressant car on peut cons-truire un jeu d'attaque et de défense élaboré. Un bon soft à plusieurs donc, mais vu que peu de joueurs possèdent tout l'arsenal (deux multitap, plusieurs manettes...), on est en droit de se demander si Riot fera encore parler de lui dans quelques mois ?

El Didou,
ne tendra plus l'autre joue.





POINT DE VUE

Riot, grâce à sa vingtaine de caméras, permet de suivre un match sous tous les angles imaginables. Seulement, dans le lot, seules quelques vues sont jouables ! Dommage.

L'avis critique d'Elwood

Riot est l'un de ces jeux de sport au concept hybride. À l'instar de Pitball, il emprunte plusieurs ingrédients issus de disciplines populaires — en l'occurence le foot et le hockey — et les assaisonne à la sauce futuriste. Le résultat de ce curieux mélange s'avère très original, mais un tantinet déroutant ! Aussi, Riot risque d'attirer les foudres des puristes, attirés par des simulations réalistes. En revanche les autres, ouverts aux nouveaux genres, pourront peut-être y trouver leur compte. Pour ma part, mon jugement est assez mitigé. Riot est un jeu très flashy, qui mise beaucoup sur son ambiance futuriste et high-tech. En contrepartie, il perd une partie de sa jouabilité à cause de graphismes trop denses et d'actions un peu « space ». Bref, ce titre est, semble-t-il, à réserver aux joueurs en mal de nouvelles sensations... Spécial !

éditeur	PSYGNOSIS
textes	ANGLAIS
genre	SPORT FUTURISTE
joueur(s)	1 A 8
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON
difficulté	VARIABLE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

85%

PLAYER FUN 75%

en résumé

Riot ne détrônera certainement pas les simulations de foot. Toutefois, ce nouveau sport, speed et violent, devrait combler les anti-conformistes.

GRAPHISME 84%
Ce n'est pas spectaculaire mais fort bien réalisé tout de même.

ANIMATION 83%
Certains joueurs disparaissent parfois de l'écran ! Troublant.

SON 90%
Les commentaires en anglais mettent un peu de piment.

JOUABILITÉ 90%
Après un court temps d'adaptation, cela devient vite très simple.



BUG TOO



Bug ne joue pas dans Microcosmos et, pourtant, c'est un insecte, acteur de surcroît. Il se contente d'être à nouveau le héros d'un jeu de plate-forme. Alors si la 3D ne vous rebute pas, laissez-moi vous présenter Bug Too.

Le style « plate-forme », peu exploité depuis la sortie de la Saturn, a tout de même eu quelques bons représentants, comme Bug (premier du nom)... Évoluant dans un univers en trois dimensions, le joueur n'était pas libre de déplacer le perso ou bon lui semblait, mais devait, comme dans Pandemonium !, lui faire suivre différents tracés. Toutefois les niveaux étaient vastes et si bien construits que l'on ne se sentait pas trop frustré.

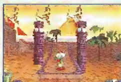
Bug Too, c'est — vous aurez compris le jeu de mots — le deuxième volet. On reste sur les mêmes bases au niveau de la réalisation ; en revanche, trois persos sont dorénavant disponibles. Même si, aujourd'hui, nous sommes plus habitués à jouer dans des univers en 3D, cela demande toujours un petit temps d'adaptation. Le problème, c'est que Bug Too débute d'une façon assez raide. Les niveaux sont si riches en obstacles et en ennemis que l'on perd rapidement et que l'on s'énerve vite. Impossible (ou presque) de finir un nouveau stage sans avoir perdu plusieurs vies — ce qui est, avouons-le, très irritant. Une difficulté élevée d'accord, ➋

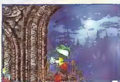






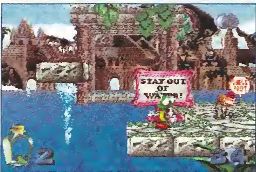
MOTEUR... ACTION !
Courte et sympa, l'intro met dans l'ambiance. Dommage que le jeu ne soit pas aussi beau.











Comme indiqué sur la pancarte, il ne faut surtout pas tomber à l'eau. Dommage ? Pas d'inquiétude, vous vous baignerez plus tard.

LE
Une feme
et une
fun ont r
Le problèm
pas d
trois : ils

Le premi
sympa.

Un Bug

Difficile avec u
pas chercher la
le jeu. Pour ce
pas encore un
c'est une erreu
du programme
bref un raté ! E
en a quelques-u
des problèmes
par exemple, lo
feu vous passe
tête sans vous
perdez tout de

ACTION !
l'intro met
ommage que
aussi beau.

n ; en revanche,
énavant dispo-
ourd'hui, nous
s à jouer dans
 demande tou-
d'adaptation.
Bug Too débu-
ez raide. Les
s en obstacles
n perd rapide-
rve vite. Impos-
inir un nouveau
u plusieurs vies
ns-le, très irri-
levée d'accord,

BUG TOO

éditeur	SEGA
textes	ANGLAIS
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	ELEVEE
durée de vie	LONGUE
prix	Ⓐ Ⓑ Ⓒ Ⓓ Ⓔ Ⓕ

PLAYER FUN 60%

83%

LES NOUVEAUX

Une femelle Bug au look disco, et une sorte de toutou très fun ont rejoint notre ami Bug. Le problème, c'est qu'on ne voit pas de différence entre les trois : ils font la même chose !







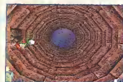
Le premier boss est facile à battre et, en plus, il a une bouille sympa. Une bonne nouvelle pour les manchots du paddle !

mais progressive s'il vous plaît !
M'enfin, Bug Too demeure un bon concept ou plutôt une bonne évolution du genre plate-forme. Il reprend le mécanisme des jeux classiques en ajoutant l'effet 3D. C'est en fait un soft pour les fans absolus du genre, ceux qui adorent se prendre la tête et mettre leurs réflexes à rude épreuve. Que les petits joueurs se rassurent, un système de sauvegarde permet de revenir sur les mondes déjà terminés... Ouf, j'ai eu peur !

El Didou,
touffiste amateur.

en résumé

Bug Too agace au début, puis on y prend goût. Les amateurs de plate-forme peuvent s'attendre à un challenge de taille.





BUGMANIA

Les mondes de Bug Too sont riches et variés. Apprenez à bien vous placer et, surtout, à mesurer vos sauts en profondeur. Bon courage... vous en aurez besoin, croyez-moi !

Un Bug, des bugs

Difficile avec un nom pareil de ne pas chercher la petite bébête dans le jeu. Pour ceux qui ne le savent pas encore un bug dans le jargon, c'est une erreur, une défaillance du programme informatique... bref un raté ! Et dans Bug Too, il y en a quelques-uns : principalement, des problèmes de collision. Ainsi, par exemple, lorsqu'une boule de feu vous passe au-dessus de la tête sans vous toucher, vous perdez tout de même un peu de vie. On note également un problème avec les blocs coulissants qui, parfois, sont fatals lorsqu'on les touche, alors que ce ne devrait pas être le cas ! Bref, c'est agaçant, mais il n'y a pas de quoi s'alarmer. « Nobody is perfect », n'est-ce pas Bug ?



GRAPHISME — 88%
Cela manque parfois d'un peu de finesse, mais l'ensemble est agréable.

ANIMATION — 87%
Comme dans le premier Bug, les décors apparaissent au fur et à mesure.

SON — 92%
De très bons bruitages et des musiques agréables. Well done !

JOUABILITÉ — 82%
On a un peu de mal à sauter sur les ennemis, dans certains passages.



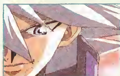
PSYCHIC FORCE

PlayStation



Si les jeux de combat sont légion par les temps qui courent, ceux qui innovent véritablement sont plus rares. Eh bien, Psychic Force fait partie de cette petite minorité de titres pas tout à fait comme les autres...









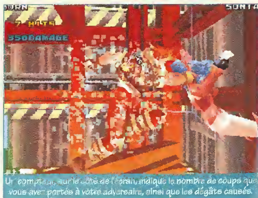
Le D.A. cinématique d'intro, classique mais assez réussi, vous met immédiatement dans l'ambiance. Vous pourrez essayer d'y deviner quelles sont les spécialités de chaque combattant.

Tiré d'une borne d'arcade de Taito, Psychic Force a pour protagonistes des mutants dotés de super pouvoirs psychiques. Chacun de ces neuf « Psyber Warriors » possède une spécialité : Burn maîtrise le feu (normal), Sonia l'électricité, Emilio la lumière, Wong le temps... À vous de choisir celle qui vous plaît le plus.

En ce qui concerne les combats, les choses sont assez simples : deux persos se font face — ils peuvent évoluer tranquillement l'un autour de l'autre dans les airs (mais pas vers le fond ou l'avant du décor) — et, au signal donné, ils se tapent dessus. Les commandes utilisées par le jeu

CLONES DE SUPER SAYANS ?

Lorsqu'on joue à Psychic Force, on est saisi d'une espèce de frénésie. On se déplace rapidement dans les airs, on encaisse des tirs, on balance des super pouvoirs... Et, les parties s'enchaînant, on finit vraiment par avoir l'impression d'être l'acteur d'un combat d'Urotsukidoji ou de... DBZ. En adoptant le système de jeu Psychic Force, les gens de chez Bandaï auraient sans aucun doute fait un véritable carton. Tout y est ! Les combats sont fantastiques et impressionnants, les séquences au corps à corps aussi importantes que celles où les adversaires s'envoient des blasts énormes à distance... Pour peu que Burn laisse sa place à Goku et Keith la sienne à Vegeta, l'illusion serait parfaite. C'est dommage car, à la limite, il aurait mieux valu que ce titre soit effectivement un Dragon Ball. De nombreux fans se seraient ainsi sans doute donnés la peine de découvrir un jeu difficile d'accès mais très innovant, et correspondant pleinement à ce que l'on peut attendre d'un DBZ. Seulement là, il y a marqué Psychic Force et il aura, fatalement, moins de succès...



Un compteur, sur le côté de l'écran, indique le nombre de coups que vous avez portés à votre adversaire, ainsi que les dégâts causés.

Regard
Mais avant
1/
2/
3/ Et e

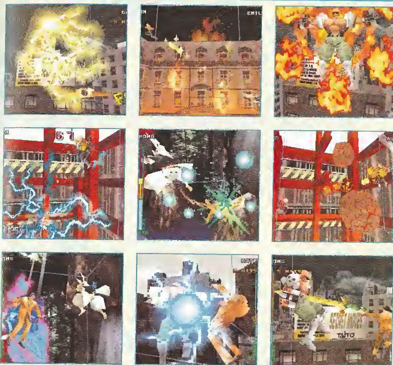
sont réduite
boutons de fr
sés. Par leur
cognez, envoy
et effectuez d
de ces bouton
Dash (déplace
(attribuée à u
attention à
Cette dernièr
vous envoyez u
un coup en pr
remplit aussit
Vous pouvez a

ANS ?
ic Force, on
le frénésie.
ent dans
s tirs, on
oirs... Et,
, on finit
pression
nbat
DBZ. En
e jeu
de chez
icun doute
. Tout y

ionnants,
à corps
celles où les
des blasts
our peu
e à Goku et
a, l'illusion
ommage car,
ux valu que
ent un
eux fans se
e donnés la
eu difficile
ant, et
ent à ce
d'un DBZ.
rqué
,
uccès...



coups que
s causés



UN SPECTACLE MAGIQUE

Regarder s'affronter les différents protagonistes de Psychic Force est souvent hallucinatoire. Mais avant d'en profiter et de jouer soi-même les demi-dieux, on passe généralement par trois phases :
1/ Celle où l'on admire les combats en mode Démo (on reste là, à regarder, c'est cool) ;
2/ Celle où l'on essaie de jouer directement contre l'ordinateur avant de se faire latter ;
3/ Et enfin, celle où l'on se décide à jouer en Practice pour réussir à faire évoluer correctement son personnage. Une fois que vous arriverez à lui faire faire ce que vous voudrez, vous pourrez à votre tour participer à de très beaux combats.

sont réduites, puisque seuls deux boutons de frappe vous sont proposés. Par leur intermédiaire, vous cognez, envoyez des super pouvoirs et effectuez des projections. En plus de ces boutons, vous devrez utiliser le Dash (déplacement rapide), la garde (attribuée à un bouton), et faire très attention à votre barre « psy ». Cette dernière se consume lorsque vous envoyez un pouvoir ou encaissez un coup en protection, mais elle se remplit aussitôt après... lentement. Vous pouvez accélérer le mouvement en appuyant sur un bouton, mais vous restez alors immobile et sans défense. Un système de commandes assez simple, qui nécessite tout de même un temps d'adaptation. Avec le temps, on s'amuse néanmoins toujours plus, et, même si Psychic Force n'est pas parfait (les styles de combat des persos sont souvent proches même si leur super pouvoir sont très différents), il mérite plus qu'un simple coup d'œil. Mais, il faut avoir le courage de s'y mettre...

Chris

PlayStation

PSYCHIC FORCE

éditeur	ACCLAIM
textes	ANGLAIS
genre	COMBAT
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	OUI (RECORDS)
continue	INFINI
difficulté	MOYENNE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

85%

PLAYER FUN 92%

en résumé

Difficile à prendre en main, Psychic Force se révèle extraordinaire dès qu'on le maîtrise. Un jeu curieux, certes, mais très intéressant.

GRAPHISME — 90%
Les persos et les décors sont plutôt réussis. Pouvoirs spéciaux impressionnants.

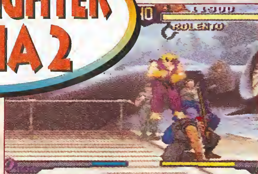
ANIMATION — 95%
Les combats sont rapides et incisifs. Aucun ralentissement à signaler.

SON — 80%
Ambiance explosive de rigueur. Les musiques sont sympa, sans plus.

JOUABILITÉ — 90%
Certains ne s'y feront pas, c'est clair, mais les commandes sont simples et précises.

STREET FIGHTER ALPHA 2

Super Nintendo

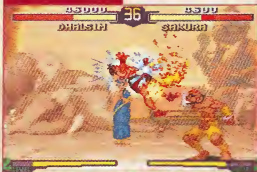


Alors que les possesseurs de 32 bits peuvent s'éclater depuis plusieurs mois sur SF Alpha 2, les nintendomaniaques se sentent quelque peu délaissés. Et pour cause...

S'il est une console qui a démocratisé Street Fighter II, c'est bien la SN. Pour ce SF Alpha 2, que l'on devine être le dernier épisode de la série à voir le jour sur cette machine, on pouvait donc s'attendre à un résultat acceptable. Mais apparemment, les programmeurs de chez Capcom ont été trop gourmands. Ou alors ils ont mal fait leur boulot. Caser dix-huit personnages sur une cartouche SN n'est pas chose facile, remarquez ! Le jeu va à l'essentiel, et hormis les options, seuls deux menus sont disponibles : Tournoi et Versus. S'essayer à SF Alpha 2 sur une console 50 Hz (française) est hallucinant. Le jeu est horriblement tassé et plutôt lent. Il faut vraiment y jouer sur une Super Famicom, ou encore sur une console switchée, pour l'apprécier un minimum. Second détail hallucinant, le jeu « freeze » pendant trois secondes au début de chaque match (sur le « Fight ! »). On est quand même sur cartouche et c'est franchement inadmissible. Enfin, et surtout, ce Street se révèle moins jouable que ses prédécesseurs, même si on reste dans le domaine du correct.

Un jeu plutôt réussi dans l'absolu — 85 %, ce n'est pas une mauvaise note — mais les fans de la série s'attendaient à mieux. Rhâââ... Je n'ai jamais mis plus de 80 % à un jeu en ayant autant la haine !

Chris,
testeur NRV (© Wolfen).



Le Dhalsim, nouvelle version, est plus fun et intéressant à maîtriser que l'ancien, mais il faut assurer pour gagner avec.

Super Nintendo
STREET FIGHTER ALPHA 2

éditeur	CAPCOM
textes	ANGLAIS
genre	COMBAT
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	INFINI
difficulté	FACILE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

85%

PLAYER FUN 80%

en résumé

Si les versions 32 bits sont réussies, celle-ci est bâclée. Un jeu tout juste bon qui ne nous fait pas oublier SF II Turbo et Super SF II.

GRAPHISME — 94%
De ce point de vue, les persos et les décors sont vraiment réussis.

ANIMATION — 85%
Ce Street est moins fluide que les deux derniers épisodes. C'est bien dommage.

SON — 80%
Les musiques sont assez moyennes, et les voix digits plus réussies mais il en manque !

JOUABILITÉ — 90%
C'est du Capcom, donc c'est acceptable. On s'attendait quand même à mieux.

TEN PIN ALLEY

PlayStation

85%



éditeur	ELECTRONIC ARTS
textes	ANGLAIS
genre	BOWLING
joueur(s)	1 A 6
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	COSTAUDE
durée de vie	EXCELLENTE
prix	A B C D E F

90%

PLAYER FUN 95%

En mai 91, nous testions League Bowling sur Neo Geo. Depuis, plus rien, le calme plat. Heureusement, Electronic Arts a la bonne idée de remettre cette discipline au goût du jour.

Une partie de bowling à plusieurs, c'est toujours un grand moment de plaisir quel que soit le niveau des joueurs. Malheureusement, on n'a pas toujours une salle sous la main... Ten Pin Alley est donc l'occasion idéale de rendre cette discipline accessible à tous. L'interface paraît assez complexe de prime abord, dans la mesure où la réussite d'un lancer repose sur quatre paramètres : la direction, l'effet, la puissance et enfin la précision du tir. Après avoir « créé » un joueur à partir d'une dizaine de personnages aux caractéristiques diverses, vous commencez à écumer les différents tournois. Et là, ça devient l'enfer ! Le niveau de vos adversaires, gérés par la console est excellent, et passer le premier tour est déjà en soi un véritable challenge. Ainsi, j'ai été battu par un joueur ayant réalisé un score de 299 points (sur 300 maxi...). Démoralisant ! Heureusement à plusieurs, on se console très vite car ce jeu prend toute son ampleur.

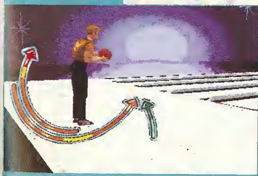
Wolfen



Selon les événements survenant en cours de partie, les joueurs adoptent des attitudes amusantes.

en résumé

Palliant l'absence de jeu de bowling sur console, Ten Pin Alley constitue un véritable événement, d'autant que sa réalisation est excellente.



Les lancers s'effectuent à l'aide de trois jauges. La verte concerne le dosage de l'effet imprimé à votre boule.

GRAPHISME 85%
Les textures mappant les joueurs auraient pu être plus fines.

ANIMATION 95%
Excellente, en particulier dans la gestion des collisions.

SON 96%
Les différentes musiques sont de circonstance.

JOUABILITÉ 92%
L'interface est plus simple qu'il n'y paraît de prime abord.

2XTREME



Si au vu des photos, vous trouvez que ce jeu ressemble étrangement à un autre, c'est normal ! Il s'agit de la suite du séduisant Extreme Games, sorti en novembre 1995.

Rappelons rapidement le principe de 2Xtreme, identique à celui de son prédécesseur : le joueur participe à des courses sur des routes ouvertes, et ce dans quatre disciplines différentes. On retrouve donc les épreuves de VTT, de roller et de skate-board, quant à la luge (de rue), elle a été remplacée par le surf (des neiges). Les courses, si elles se distinguent par leur décor sont, en revanche, très répétitives sur le plan du tracé — les grandes courbes succédant à d'autres grandes courbes. En fait, leur intérêt vient de la présence de portes à franchir et d'obstacles à éviter. Autre difficulté intéressante, l'obligation faite au joueur de jongler avec deux, et parfois trois boutons pour réussir à prendre de la vitesse tout en économisant ses forces. Enfin, entendons-nous bien sur le sens du mot vitesse : le compteur affiche un chiffre plus grand... Mais pour les sensations, il faudra repasser.
Après avoir goûter à Cool Boarders, il est vraiment difficile d'être grisé par 2Xtreme, d'autant plus que les graphismes sont assez ringards, même au regard du premier épisode. Bref, s'il est sauvé par un mode Deux joueurs toujours amusant, 2Xtreme sent quand même le « retapage » paresseux de jeu vieilli.

Milouse



À deux joueurs sur le même écran (ce qui est encore trop rare sur PlayStation), la possibilité de s'envoyer des pains détend !

éditeur	SONY
textes	ANGLAIS
genre	DÉJÀ VU
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	ASSEZ BONNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 78%

79%

en résumé

Pas franchement mauvais, 2Xtreme n'apporte rien de bien nouveau par rapport au premier volet. Il est même moins réussi graphiquement.

GRAPHISME 70%
Par moment, on se demande si ce jeu n'était pas destiné à une 16 bits !

ANIMATION 84%
La fluidité n'est pas à critiquer, mais la sensation de vitesse déçoit.

SON 81%
On retrouve les bim, bam, pan, ouille ! du premier épisode. Limité, quand même...

JOUABILITÉ 87%
Bien, mais on aurait aimé des commandes plus instinctives.

SONIC 3D BLAST

Saturn

Allez ! courage Sonic, faut retourner au charbon ! Le hérisson bleu, comme promis, arrive sur Saturn. Un événement pour certains, une déception pour les autres...

79%



Aujourd'hui, dans la série « je décline, tu déclines, nous déclinons », Sega propose Sonic Flickie's Adventure version 32 bits ! Seulement attention, le soft se nomme, à présent, Sonic 3D Blast. Sûrement parce que « ça le fait », quand il y a 3D dans le titre ! Bref, on change de nom, mais le jeu reste le même, à savoir : un genre à peine plate-forme, agrémenté d'une once de recherche.

Sur un territoire en 3D isométrique, il faut sauter sur la tronche des robots pour sauver des petits zosiaux ! Si les petits y trouveront probablement leur compte, les plus âgés risquent de trouver l'action lente et répétitive. De plus, la réalisation graphique manque d'artifices et de charme. Si sur Megadrive le soft était graphiquement convenable, il est tout juste honnête sur Saturn. Heureusement, les niveaux bonus rattrapent un peu le coup, sans toutefois apporter quoi que ce soit de transcendant. Allez, soyons beaux joueurs, Sonic 3D Blast ravira peut-être les fanatiques de la boule piquante car son univers est respecté ; mais on vous aura prévenu — surtout les acharnés du paddle — sur son intérêt... limité. Désolé Sonic, il est temps de passer la main, ou alors faut voir plus grand !

El Didou, clément...



Balade dans un niveau à la recherche des oiseaux. Fouinez bien, il y a quelques passages secrets...

Saturn

SONIC 3D BLAST

éditeur	SEGA
textes	ANGLAIS
genre	SONIC
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	COURTE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 40%

en résumé

Sonic 3D Blast va sans doute amuser les plus jeunes, mais les acharnés risquent de vite s'ennuyer. L'heure de la reconversion a sonné pour Sonic !

70%

GRAPHISME — 80%
On retrouve l'univers de Sonic en 3D isométrique : sympa mais on a vu mieux.

ANIMATION — 86%
Pas d'inquiétude pour l'animation, aucune faille apparente.

SON — 75%
Qu'est-ce que vous dites ? Plus fort, j'entends pas ! Le son ? Mouais, bof !

JOUABILITÉ — 80%
La gestion des sauts est parfois délicate. Mais on s'habitue à la longue.

Vite Vu

SATURN

Soviet Strike

prix	90 %
éditeur	ELECTRONIC ARTS
textes	FRANÇAIS
genre	SIMU HELICO
nombre de joueurs	1
sauvegarde	DA
continue	NIET

Quatre mois après la version PlayStation, le premier épisode 32 bits de la saga Strike, débarque sur Saturn. Signalons à l'attention des bleus, que les Strikes constituent une série de jeux se situant entre la simulation d'hélicoptère et le shoot them up. L'action est ainsi représentée en vue externe, le décor vu de trois-quarts haut (et animé ici en 3D polygonale), ce qui s'apparente assez au genre shoot them up. Mais vous devez



gérer votre engin comme dans une simulation, en veillant à l'état de ses munitions, de son blindage, de son carburant, etc. Vous disposez même de liaisons satellite et Internet pour vous informer de la situation en temps réel (grâce à de nombreuses données et, pour la première fois, à des vidéos). Quant à votre but, il s'apparente à de véritables missions militaires (avec des phases de destruction, mais aussi de sauvetage). Ce volet-ci se déroule en ex-URSS, à l'époque où Boris Eltsine s'installait tout juste au pouvoir. Un général rebelle, nostalgique de l'ancien régime, prépare un vaste coup d'état. C'est pour déjouer ses plans que votre hélicoptère a été envoyé sur place. À vous de jouer, en suivant les instructions de votre commandement. Comme souvent, cette version Saturn est un peu moins réussie que celle de la PlayStation. Les graphismes sont légèrement moins fins (tout en restant très beaux), et l'animation rame un peu plus. Rien de grave, quoi. Soviet Strike fait donc assurément partie des hits Saturn de ce début d'année.



Bubu

PLAYSTATION

Hulk



prix	59 %
éditeur	EIDOS
textes	FRANÇAIS
genre	ACTION
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI

Avec Hulk, les Marvels font leur entrée sur 32 bits. La réalisation passe donc à la 3D, ce qui ne l'empêche pas d'être encore une fois très moyenne. L'histoire est toujours aussi nulle : Hulk a été enlevé par l'organisation du Panthéon, et ramené à leur base. Quelle erreur : en s'échappant, il va tout casser. Il possède pour cela quelques coups (mais les combats sont mauvais...), peut déplacer des caisses pour atteindre certains endroits, et doit allumer une série d'interrupteurs afin d'ouvrir la porte de sortie de chaque niveau. Un jeu à vous rendre vert de rage !

Bubu

PLAYSTATION

Titan Wars



prix	60 %
éditeur	CRISTAL DYNAMICS
textes	ANGLAIS
genre	SHOOT THEM UP
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI

Après un passage par Saturn, Titan Wars atterrit enfin sur PlayStation. Logique, il est la suite de Total Eclipse Turbo, un shoot them up en 3D, sorti en même temps que la console. L'action est représentée depuis l'arrière de votre vaisseau, ou -- c'est nouveau — à travers le cockpit... La réalisation une fois de plus est moyenne, l'action insipide et confuse. Mais il y a tout de même quarante minutes de vidéos, une trentaine de longs niveaux, et sans doute pas mal d'autres cachés (si c'est comme sur Saturn). Titanesque ! Surveillez donc les Trucs en Vrac !

Bubu



Ce mois-ci, je vous offre des codes... universels ! En effet, vous allez voir que nombre de codes sont compatibles d'une version d'un jeu à l'autre. Il s'agit souvent de codes de jeux étrangers, de mots de passe, de cheats décrits d'après les fonctions attribuées aux boutons (punch, passe, etc.)... Sachez par exemple que les cheats de Doom fonctionnent sur Final Doom, et que les codes de Destruction Derby PlayStation sont bons sur la version Saturn. Pour les autres, la place me manque : à vous d'être perspicace...

Bubu

Codes Action Replay

Attention : ces codes ne sont utilisables que si vous possédez un appareil Action Replay.

Schtroumpfs 2 (SN)

Vies infinies :
7FFC180A
Énergie infinie :
7FFC1A06
Temps infini (pour niveaux bonus) :
7E00EF65
Choix du niveau :
7FFC12xx (remplacez xx par un chiffre)
Nombre de cristaux :
7E0EF0x (remplacez x par un chiffre de 0 à A)
Deux clefs perpétuellement : 7FFC1C04
Score parfait aux niveaux bonus :
7E0B5FFF
(Claude de Cahors)

Darkstalker (PlayStation)

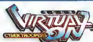
Énergie infinie joueur 1 :
800CD1A0 0090
Énergie infinie joueur 2 :
800CD514 0090

Virtual On

Saturn

Contrôle de Jaguarandi, attaques spéciales, nouvelles vues...

Magic Sam & Bubu



• Diriger Jaguarandi : à l'écran titre Virtual On, **maintenez Bas, puis enfoncez les deux boutons de flanc (L + R).** Un bruit confirme la réussite du code. Faites ensuite défiler les robots à l'écran de sélection pour faire apparaître Jaguarandi.
• Nouvelles couleurs pour Temjin et Raiden : à l'écran titre, **maintenez Haut, puis enfoncez les deux boutons de flanc (L + R).** Vous devriez entendre un bruit confirmant que vous avez bien fait le code. À l'écran de sélection des robots, bougez le curseur sur Temjin et Raiden, jusqu'à ce qu'ils changent de couleur.
• Nouvelles vues : durant le jeu, pressez **X + Y + Z.**
• Attaques spéciales pour les robots Temjin et Viper 2 : durant une partie, sautez et faites **Haut, Haut + Y, Y,** quand vous êtes en l'air (ça nécessite un bon timing).





Project Overkill

PlayStation

Énergie à fond, invisibilité, rapidité

Magic Sam & Bubu



• Remplir la barre d'énergie : durant le jeu, mettez la Pause, puis le curseur sur « Review Mission ». **Maintenez alors le bouton ■, et pressez : ●, ✕, ▲ ; ensuite, relâchez ■, puis maintenez ●, et pressez : ■, ✕, ▲.** Reprenez le jeu : vous avez désormais 200 en énergie ! Vous pouvez refaire le code à loisir.
• Invisibilité : pendant une partie — sans mettre la Pause —, **maintenez ▲, et enfoncez ■, ●, ●, ■ ; relâchez ▲, puis maintenez ✕, faites ▲, ▲, et relâchez ✕.** Votre personnage devrait devenir gris transparent. Les ennemis ne vous voyant plus, vous pouvez avancer tranquillement.
• Avancer deux fois plus vite : durant une partie (sans mettre la Pause), **maintenez Haut, et tapez ▲, ▲, ▲ ; relâchez Haut, maintenez Bas et pressez : ✕, ■, ●, et relâchez Bas.**



Mort
Trilo
PlayS
Confi
secret
Bubu

Et encor
Mortal K
menu O
L1 + L2

Need
PlaySt
Nouve
sur la
Julien V
(Veigy-

Dans le m
rentrez le
SHC. Rev

Gungri
Saturn
Choix d
invincib
super sa
Jean Fou
(Plaisir C

Jean a véri
pas déjà pu
avant de g
Bien ! Ses c
tuent (vite)
jeu. Comm
une partie.
• Choix de
A, Y, Y, Sta
l'écran Mis

Mots de passe

Mortal Kombat Trilogy

PlayStation

Configurations secrètes

Bubu



Et encore un code pour Mortal Kombat Trilogy ! Au menu Options, maintenez **L1 + L2 + R1 + R2**, et faites Haut pendant une seconde (boom !). Vous pouvez alors sélectionnez le « ? », qui vous amène au menu des configurations secrètes.
Vous pouvez y activer ou non les fonctions suivantes (dans l'ordre) : fatalités en un bouton, barre Aggressor remontant très vite, les coups infligés aux boss sont faibles, les coups infligés aux adversaires sont faibles, l'énergie remonte.



Darius 2

Saturn

4 continues

Rock'n'Lole



À l'écran Game Start/Options, faites en moins de deux secondes : **C, R, Droite, Bas.** Puis commencez une partie : vous avez quatre crédits au lieu de deux.

Need for Speed

PlayStation

Nouveau circuit sur la Lune

Julien Wallet (Vérigy-Essonnex)



Dans le mode Tournament, rentrez le password : **SPK-SHC.** Revenez au menu



« Race Type », et choisissez un autre mode de jeu. À l'écran « Race Location », le curseur sur la course Rusty Springs, maintenez **L1 + R1 +** ▲ (Lunar Springs s'affiche), et tapez ✕ pour valider la course. À l'écran des voitures, vous pouvez aussi maintenir **L1 + R1** pour avoir la Warrior Car. La Lunar Springs est une course très attirante, car la gravité y est réduite...

Time Commando

PlayStation

Énergie à fond

Bubu



Quand vous vous sentez faible, mettez la pause, le curseur sur « Sound FX », et faites : ✕, ▲, ▲, ●, ✕, ▲, ●, ■, ●, ✕ **(bruit). Retirez la Pause.**

Gungriffon

Saturn

Choix de la mission, invincibilité, super saut...

Jean Foutre (Plaisir Grignon)

Jean a vérifié si je n'avais pas déjà publié ces codes avant de griffonner sa lettre. Bien ! Ses cheats s'effectuent (vite) à l'écran titre du jeu. Commencez ensuite une partie.
• Choix des niveaux : **Y, Y, A, Y, Y, Start.** Changez-les à l'écran Mission Select.





• Invincibilité : **Gauche, Droite, B, C, C, Start.**
• Megasauts : **Bas, Gauche, C, C, Start.** Durant le jeu, appuyez sur C ou Z, pour vous envoler ou redescendre.

Blast Chamber

PlayStation

Vies infinies

Richard Chamberlain (Camberra)



Au menu principal, faites : **Gauche,** ■ **, Droite,** ● **, Bas,** ● **, Haut.** Puis allez choisir le mode Survivant Solo. Commencez ensuite une partie.

Fade To Black (PlayStation)

• Invincibilité : à l'écran des mots de passe, entrez ■ ▲ ● ✕ ● ▲. Le jeu vous dira que le code est incorrect, mais n'en tenez pas compte. Sortez de l'écran, puis rentrez-y à nouveau et inscrivez : ■ ● ● ■ ▲ ✕. Le jeu vous affirmera encore que le code est incorrect, mais commencez une partie, et vous constaterez le contraire !
• Tir rapide : à l'écran des mots de passe, entrez ■ ▲ ● ✕ ● ▲. Là encore, le jeu vous dira que le code est incorrect, inutile d'en tenir compte. Ressortez, puis rentrez à nouveau dans cet écran pour inscrire ▲ ✕ ▲ ▲ ■ ●. Le jeu vous avertira que le code est faux, mais durant la partie, votre arme tirera deux fois plus vite.

Cyberia (PlayStation)

Choix du niveau : plutôt que d'entrer votre nom, validez : « NEMROSIM ». Cela vous amène à l'écran de choix des difficultés, que vous pouvez désormais régler comme vous voulez. Commencez ensuite une partie, puis mettez la Pause du menu d'inscrit. Validez « Load », un écran apparaît qui présente des images correspondant à tous les niveaux du jeu...

Mots de passe

PO'ed (PlayStation)

[illegible]

Iron & Blood

PlayStation

Boss cachés et leurs coups

Bubu



Les codes pour avoir les boss s'effectuent à l'écran de sélection des persos. Si vous réussissez le cheat, le curseur circulaire se place dans l'un des quatre coins de l'écran, et la photo du boss apparaît à la place de celle du perso sur lequel vous étiez.

• Lord of Chaos :
- Code : **Haut, Diagonale Haut-Gauche, Gauche, Diagonale Bas-Gauche, Bas,** ▲ , × .
- Coups :
Combo Fort : Haut + ● , Haut + ● + ▲ .
Combo Moyen : ● , ■ , ■ .
Combo Faible : Bas + ● , Bas + × .
Charge : Haut + ■ + × .

• Minion of Chaos :
- Code : **L1 + L2 + R1 + R2 + Haut** + × .
- Coups :
Combo Fort : Haut + ● , Haut + ● .
Combo Moyen : ● , ■ .

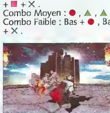




Combo Faible : Bas + ● , × .

• Minion of Order :
- Code : **Gauche** + ■ , **Droite** + ● .
- Coups :
Combo Fort : Haut + ● , Haut + ● .
Combo Moyen : ● , ● .
Combo Faible : Bas + ● , Bas + ● .

• Strahd :
- Code : **Haut, Droite, Bas, Gauche, R1, R2, L2, L1.**
- Coups :
Combo Fort : Haut +● , Haut + ■ + × .
Combo Moyen : ● , ▲ , ▲ .
Combo Faible : Bas + ● , Bas + × .



Sim City 2000

PlayStation américaine

1 000 000 $!

[illegible]





Si un juge vous questionne sur cet argent, dites-lui que ce n'est pas pour votre enrichissement personnel, mais pour la ville. Durant une partie, allez à l'écran du budget, et retirer le curseur du« OK ». **Ensuite, maintenez R1, pressez** × , ● , ▲ , ■ , **puis relâchez R1 ; après, maintenez L1, pressez** × , ● , ▲ , ■ , **puis relâchez L1 ; ensuite, maintenez R2, pressez** × , ● , ▲ , ■ , **puis relâchez R2 ; enfin, maintenez L2, pressez** × , ● , ▲ , ■ , **puis relâchez L2.** Vous entendrez des applaudissements ! Regardez ensuite vos finances...

Sim City 2000

Saturn

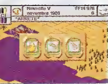
Jouer à un bandit manchot !

Bubu

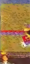


Cette astuce va vous donner l'occasion de jouer à un bandit manchot de casino, et de gagner des prix bénéfiques pour la collectivité (gisements de pétrole..) ou de subir des catastrophes (tempêtes...) ! Pour cela, commencez une partie. Sélectionnez l'icône des loisirs (les ballons), puis la marina (tout à droite) que vous installerez près de l'eau et alimenterez en électricité. Ensuite, sélectionnez l'icône du budget (le « $ »). À partir de là, allez dans les règlements municipaux et cochez le casino (ce qui autorise les jeux). Enfin, revenez à la marina. Pointez avec, la loupe, le bateau à voile qui est sorti de la marina, et appuyez sur le bouton **L** : un bandit manchot apparaît ! Vous y jouerez en pressant **C.** Mais attention, chaque partie coûte 100 $. À vous de trouver comment et où utiliser vos lots (parfois, le curseur pointe des endroits...).





Then
Satu
Tous
argen
James
(Lond



Comme
mot « D
de votre

Slam'
Satur
Grosse
minus,
Bubu



Commen
partie. Re
après l'éc
Report ».

Willian
Greate
PlaySta

Commenc
n'importe

estionne
es-lui que
votre
rsonnel,
Durant
l'écran
er le cur-
suite,
ssez ×,
lâchez
nez L1,
, ■,
ensuite,
ssez ×,
lâchez
nez L2,
, ■,
Vous
laudisse-
ensuite

z le casi-
es jeux).
narina.
e, le
st sorti de
z sur le
t manchot
uerez en
ention,
100 $. À
ment et
parfois, le
ndroits...).

Theme Park

Saturn

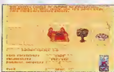
Tous les manèges, argent à volonté

James Parkinson (Londres)



Commencez par rentrer le mot « DEAD », à la place de votre « nickname ».

Lancez votre partie. Lorsque vous vous trouvez devant votre parc, faites apparaître le menu d'achat des manèges.
- Pour avoir tous les manèges, boutiques, etc. : tapez **X + Y + Z + A + B + C**. Vous entendrez des voix d'enfants.
- Pour avoir plein d'argent, refaites le même code : plus vous garderez les boutons enfoncés longtemps, plus vous aurez d'argent !

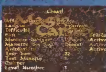


Magic Carpet

Saturn

Choix du niveau, tous les sorts, plus de mana

Magic Sam



Dans le menu Options, testez les sons suivants, dans l'ordre : **11, 31, 15, 5, 26, 22.** « Cheat » s'inscrit alors en haut de l'écran, et « Level Number » en bas. Mettez le curseur sur Level Number, et choisissez un niveau. Pour l'activer, revenez au menu principal. Là, sélectionnez une partie en cours. Pendant le jeu, vous pouvez aussi avoir des cheats. Mettez la pause et faites : **X** pour avoir tous les sorts ; **Y** pour aller au niveau suivant ; **Z** pour accroître votre mana.



Slam'N Jam'96

Saturn

Grosses têtes, joueurs minus, % de réussite

Bubu



Commencez d'abord une partie. Rentrez chaque code après l'écran « Scouting Report ».

- Grosses têtes : tapez sur le bouton **X** jusqu'au coup de sifflet de l'arbitre ; puis mettez et retirez la pause.
- Joueurs minus : tapez sur le bouton **Y** jusqu'au coup de sifflet de l'arbitre ; puis mettez et retirez la pause.
- Voir le pourcentage de réussite de chaque tir : maintenez le bouton **L** jusqu'au coup de sifflet de l'arbitre ; puis mettez et retirez la pause.



Williams Arcade Greatest Hits

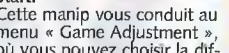
PlayStation

Menu cheat

[illegible]



Commencez une partie avec n'importe lequel des jeux de la compilation, et mettez la pause. Ensuite, **maintenez L2 + R2, et faites Select + Start.** Cela vous amène à l'écran « bookkeeping ». N'y prêtez pas attention : **maintenez encore L2 + R2, et refaites Select + Start.**



Cette manip vous conduit au menu « Game Adjustment », où vous pouvez choisir la difficulté, le nombre de vies, etc. Si avec ça vous n'arrivez pas à gagner...

Star Gladiator

PlayStation

Persos Super Deformed (gros ou petits)

[illegible]



Après avoir sélectionné votre perso, gardez **Droite (pour petit)** ou **Gauche (pour gros) + Start** + ● + ■ jusqu'au début du round.

Mots de passe

NBA Jam Extreme (PlayStation)

[illegible]
EST-MAR-14
All Star West
[illegible]

Disruptor (PlayStation)

[illegible]
■ ■ ▲ × ● ● ▲ × ×
● × ×
[illegible]
× ▲ ● ▲ × × ▲ ●
● ■ ● ●
[illegible]
× ▲ ● ▲ ■ ● ● ×
▲ ▲ ■
[illegible]
● × ● ▲ ● ■ × × ×
● ■ ●
[illegible]
× ■ ● ● × ▲ × ● ●
× ● ■

Mots de passe

Niveau 7 :
× × ▲ ● ● × ▲ ▲
● ■ × ●

Niveau 8 :
▲ ● × ● × ▲ ● ■
▲ × ■ ×

Niveau 9 :
● × × ■ ▲ ● ▲ ■ ×
● × ▲

Niveau 10 :
× ■ × ▲ ● ■ ▲ ▲
■ ● ● ×

Niveau 11 :
▲ ● ● ▲ × × ● ● ×
× ▲ ●

Niveau 12 :
× ▲ × ▲ ● × ● ■
▲ ● × ■

Niveau 13 :
× × ● ● ● ● × ● ×
× ▲ ▲

(Milouse)

LE PLAN... TAGE DES LECTEURS

Désolé, mais ce mois-ci encore, je n'ai pas retenu de plan : ceux que j'ai reçu n'étaient pas terribles...
Mais ne perdons pas espoir, je suis sûr que vous allez vous appliquer pour la prochaine fois. Il y a tout de même un jeu de votre choix à gagner !

Ultimate MK3

Saturn et Super Nintendo

Persos cachés, etc.

Bug

• Super Nintendo : pour jouer avec Human Smoke, effectuez les manips suivantes : après avoir allumé la console, à l'écran des **« Copyrights »**, maintenez **Gauche + A** ; ensuite, à l'écran **« Acclaim »** maintenez **Droite + B** enfoncés ; enfin, pendant l'écran **« There is no knowledge that is no power »**, maintenez enfoncé **X + Y**. Robo-Smoke doit ensuite apparaître à l'écran titre. À l'écran de sélection des persos, choisissez ce dernier, puis maintenez **Gauche + X + Y + L + R** enfoncés jusqu'à ce que le match commence (remplacez Gauche par **Droite** pour le joueur 2). Robo-Smoke doit se transformer en Human Smoke !

THERE IS NO KNOWLEDGE THAT IS NOT POWER

• Saturn : voici l'ultime cheat pour avoir tous les persos cachés d'un coup ! À l'écran titre, appuyez sur : **C, R, A, Z, Y, C, Y, R, A, X.** Ensuite, à l'écran avec le cube, mettez la manette vers le **Haut** pour faire apparaître un « ? ». Sélectionnez-le, et vous verrez un menu Cheats. Vous pourrez activer (ou pas) : les continues infinis, les persos cachés, le temps pour les fatalités, le match en un round.



CHEATS
MORTAL KOMBAT

FREE PLAY	OFF
ERMAC	OFF
MILEENA	OFF
CLASSIC SUB-ZERO	OFF
FATALITY TIME	ON
1 ROUND MATCH	OFF
EXIT	



• Les coups des combattants :

Human Smoke :
- Crochet : Arrière, Arrière, Poing Faible.
- Coup de poing téléporté : Bas, Diagonale arrière-bas, Arrière, Point Fort.
- Projection aérienne (en l'air) : Blocage.
- Combo 1 : Poing Fort, Poing Fort, Bas + Poing Faible.
- Combo 2 : Poing Fort, Poing Fort, Pied Fort, Arrière + Pied Fort.
- Fatalité 1 (au corps à corps) : Course, Blocage, Course, Course, Pied Fort.
- Fatalité 2 (de n'importe ou) : Avant, Avant, Arrière, Course.
- Friendship : Bas, Avant, Avant, Avant, Course.
- Babality : Bas, Arrière, Arrière, Avant, Course.
- Niveaux des pics : Avant, Haut, Haut, Poing Faible.

Ermac :
- Boule de feu : Bas, Diagonale Arrière-bas, Arrière, Poing Faible.
- Coup de poing téléporté : Bas, Diagonale arrière-bas, Arrière, Point Fort.
- Télé Slam : Arrière, Bas, Diagonale arrière-bas, Arrière, Pied Fort.
- Combo 1 : Pied Fort, Pied Fort, Pied Faible, Arrière + Pied Fort.
- Combo 2: Pied Fort, Poing Fort, Arrière + Poing Faible, Demi-cercle vers l'avant + Poing Faible.
- Fatalité 1 (à un coup de pied de distance) : Bas, Haut, Bas, Bas, Bas, Blocage.
- Fatalité 2 (au corps à corps) : Course, Blocage, Course, Course, Pied Fort.
- Niveaux des pics (au corps à corps) : Course, Course, Course, Course, Pied Faible.





Sub Zero Classique :
- Tir glacé : Bas, Avant, Poing Faible.
- Glissage : Arrière + Blocage + Poing Faible + Pied Faible.
- Verglas : Bas, Diagonale Arrière-bas, Arrière, Pied Faible.
- Combo 1 : Poing Fort, Poing Fort, Bas + Poing Faible, Bas + Poing Faible.
- Combo 2 : Poing Fort, Poing Fort, Pied Faible, Arrière + Pied Fort, Avant + Pied Faible.
- Fatalité 1 (au corps à corps) : Bas, Bas, Bas, Avant, Poing Fort.
- Fatalité 2 (au corps à corps) : Bas, Avant, Avant, Avant, Poing Fort.
- Animalité : Arrière, Arrière, Avant, Bas, Poing Faible.
- Friendship : Bas, Arrière, Arrière, Avant, Pied Faible.

Acclaim entertainment inc

- Babality : Bas, Avant, Avant, Pied Fort.
- Niveaux des pics : Avant, Bas, Avant, Avant, Poing Fort.

Mileena :
- Jet de saï : maintenir le Poing Fort deux secondes, puis relâcher.
- Coup de pied téléporté : Arrière, Avant + Pied Faible.
- Roulade : Arrière, Arrière, Bas + Poing Faible.
- Combo 1 : Pied Fort, Pied Fort, Pied Faible, Arrière + Pied Fort.
- Combo 2 : Poing Fort, Poing Fort, Pied Fort, Pied Fort, Haut + Pied Faible, Haut + Pied Fort.
- Fatalité 1 (au corps à corps) : Bas, Avant, Bas, Avant + Poing Faible.
- Fatalité 2 (à l'autre bout de l'écran) : Arrière, Arrière, Arrière, Avant + Pied Faible.
- Frienship : Bas, Bas, Arrière, Avant + Poing Fort.
- Babalité : Bas, Bas, Avant, Avant, Poing Haut.
- Niveaux des pics : Bas, Bas, Bas, Pied Faible.

se,
corps à
e,
Faible.
t, Poing
Blocage +
ible.
nale
ed
rt, Poing
le, Bas +
rt, Poing
re +
d Faible.
a corps) :
Poing
a corps) :
ant,
Arrière,
ole.
ère,
uible.
, Avant,
vant,
ing Fort.
· le
ndes, puis
rté :
Faible.
rière,
, Pied
re +
rt, Poing
ort,
aut +
à corps) :
t +
bout de
re,
Faible.
Arrière,
Avant,
as, Bas,

Plans & Astuces

TOMB RAIDER

Une rubrique réalisée par Wolfen.

Pour des raisons indépendantes de notre volonté, nous ne sommes pas en mesure de vous fournir les plans des niveaux de Tomb Raider. Vous devrez donc vous contenter d'un simple cheminement, toutefois très complet, avec tous les objets, toutes les zones secrètes décrits dans leur moindre détail. Bon jeu et rendez-vous le mois prochain pour la fin de cette aide !

CITY OF KHAMOON

Khamoon 1

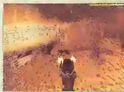


C'est dans la salle du début qu'apparaît la première difficulté. Dans le mur est de cette salle, vous pouvez apercevoir un cul-de-sac au fond duquel se trouve un levier. Un simple saut vous permet d'y accéder. En actionnant le levier, un mur disparaît dans la fosse, vous permettant de tirer un bloc mobile. Ce dernier va vous permettre de créer une passerelle grâce à laquelle vous pourrez tirer un second bloc dans la partie principale de la pièce. Placez-le de sorte à pouvoir atteindre le pilier décoré de hiéroglyphes.

Objets : 1 chargeur de Magnum et 1 petite trousse de soins.

Khamoon 2

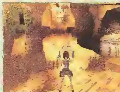
Le pilier permet d'accéder à une salle sablonneuse occupée par une panthère. Inutile de l'admirer de trop près ! Tâchez de gagner l'un des blocs à partir duquel vous pourrez aligner ce gros chat noir sans danger. Avant de passer dans la salle suivante, ramassez les options sur la plate-forme située contre le mur nord.



Objets : 1 chargeur de Magnum et 1 petite trousse de soins.

Khamoon 3

Avant de vous laisser glisser dans la pièce du sphinx, ajustez à distance l'espèce de momie qui hante ce lieu. Ensuite, piquez une tête



dans le bassin afin de collecter les munitions immergées. Escaladez la tête du sphinx, puis passez sous l'une de ses « oreilles ». Derrière sa tête, vous découvrirez des options dont une clef et un cristal de sauvegarde. Descendez entre les pattes du sphinx et tirez le bloc qui obstrue un passage. Enfin, utilisez la clef afin d'ouvrir la porte en or.

Objets : 2 chargeurs de Magnum, une boîte de cartouches, une clef de saphir et un cristal de sauvegarde.

Khamoon 4



Le couloir débouche dans une salle décorée de six statues de pharaons. Empressez-vous de vous hisser sur l'un des blocs afin de flinguer une nouvelle panthère embusquée. Empruntez l'issue située à droite de la grille.

Objet : 1 petite trousse de soins.

Khamoon 5

Ce passage est défendu par une panthère. Continuez pour arriver à une plate-forme surplombant une vaste salle. Tuez le crocodile qui s'y trouve avant de sauvegarder. Marchez sur la



rampe afin de déclencher le traditionnel piège du rocher roulant. Plongez dans la pièce d'eau et empruntez la galerie inondée dans le coin nord-est. Vous tomberez nez-à-nez avec une porte close dont l'ouverture s'effectue à l'aide d'un levier, situé à sa gauche.

n 4

essez-vous de
blocs afin de
nthère embus-
située à droi-

de soins.

n 5

par une pan-
arriver à une
nt une vaste
qui s'y trouve
tarchez sur la

r le tradition-
lant. Plongez
empruntez la
coin nord-est.
nez avec une
ure s'effectue
sa gauche.

Khamoon 6

Secret 1



Entre les deux piliers décorés de hiéroglyphes, vous apercevez une zone d'ombre dans l'angle nord-ouest de la pièce. Un réduit renferme une grosse trousse de soins et un chargeur de magnum.

Objets : 1 grosse trousse de soins et 1 chargeur de Magnum.

Khamoon 7



Vous débouchez dans une salle en partie inondée. Hissez-vous hors de l'eau, et tuez le crocodile. Sauvegardez immédiatement. Tirez le bloc mobile afin de le placer dans l'axe de l'issue nord. Entrez.

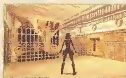
Khamoon 8



L'estrade, brillamment éclairée, permet d'accéder à un réduit renfermant un levier. Ce mécanisme fait apparaître une nouvelle plate-forme dans la salle principale.

Khamoon 9

Retournez dans la pièce principale. Déplacez le bloc à proximité de l'endroit où se trouvait le cristal, et sautez sur la plate-forme sud. Poussez le bloc mobile et sautez immédiatement à l'eau. Remontez sur le bloc mobile près du cristal et, de là, tirez sur la momie. C'est assez fastidieux, mais c'est aussi le seul moyen de ne



perdre aucune vie. Entrez dans l'antre de la momie et actionnez le levier. Celui-ci ouvre une trappe au plafond de la salle principale.

Khamoon 10



Retournez dans la salle principale et poussez le bloc tout de suite sur votre gauche. Gagnez le plafond et sortez.

Khamoon 11

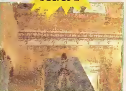


Actionnez le levier puis allez à gauche du gong. Vous apercevez une plate-forme à partir de laquelle vous devez effectuer un numéro d'acrobate.

Objets : 2 chargeurs de Magnum et 1 petite trousse de soins.

Khamoon 12

Secret 2



Sur le toit surplombant une statue de chat, tournez votre regard vers le mur où se trouve le gong. Prenez votre élan, et de la rampe la plus à droite, sautez sur une corniche secrète. Vous y trouverez un chargeur d'Uzi.

Objet : 1 chargeur d'Uzi.

Khamoon 13

À l'emplacement de la statue de chat,



descendez dans le puits par le rebord ouest. Quittez la salle du pilier par l'issue sud, en collectant le chargeur.

Objet : 1 chargeur de Magnum.

Khamoon 14

Sauvegardez dès que vous apercevez le cristal. Dans le mur nord, un réduit dissimule un levier. Outre l'ouverture d'une trappe dans la salle de la statue de chat, il permet d'éclairer la salle où s'ébat un couple de panthères. Après les avoir abattues, descendez dans la pièce où vous



devrez affronter deux nouveaux félins. Si possible, gagnez le bloc de granit contre le mur sud pour limiter la casse. Les galeries est et ouest renferment des trousses de soins. Quittez la pièce par l'issue en face de la passerelle.

Objets : 1 petite trousse de soins et 1 grosse trousse de soins.

Khamoon 15

Secret 3



À partir du bloc de granit, hissez-vous sur la passerelle. Cela aura pour effet de faire apparaître deux nouvelles panthères. Contournez le pilier central et sautez sur la plate-forme nord. Un réduit secret dissimule une boîte de cartouches.

Objet : 1 boîte de cartouches.

Khamoon 16



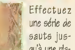
En longeant un couloir sinueux, vous êtes assailli par une momie. Tâchez de gagner la salle d'où elle vient afin de disposer d'un espace suffisant pour esquiver ses attaques. Dans le mur ouest une ouverture vous permet de continuer.

Khamoon 17



Hissez-vous sur le bloc, situé tout de suite sur votre gauche en entrant, et prenez la clef de saphir. Gagnez l'issue au sommet de la dune.

Khamoon 18

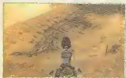


Effectuez une série de sauts jusqu'à une plate-forme où se trouve un levier. L'actionner a pour effet de faire disparaître dans les abîmes le sable de la salle précédente. Retournez-y et descendez dans le gouffre.

Objet : 1 chargeur de Magnum.

Khamoon 19

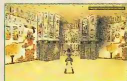
Le sable s'est déversé dans la salle où vous avez rencontré la dernière momie. Montez la rampe douce vers les portes dorées qui mènent à la sortie.



OBELISK OF KHAMOON

Obelisk 1

Dans la salle des piliers, tirez le bloc mobile le plus à droite et placez-le sous la porte dorée. Entrez dans le couloir mis à jour,



et attirez la panthère qui s'y trouve, dans la salle. Sautez sur le bloc et tuez-la, puis déplacez le bloc dans l'angle opposé pour révéler un passage inondé.

Objet : 1 petite trousse de soins.

Obelisk 2

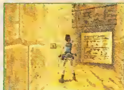
Prenez le passage pour rejoindre une salle, elle aussi inondée. Hissez-vous sur l'un des rebords pour abattre le crocodile. Plongez ensuite afin de récupérer, notamment, la clef de saphir. Sauvegardez.



Objets : 1 chargeur de Magnum, 1 clef de saphir et 1 petite trousse de soins

Obelisk 3

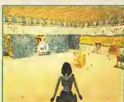
Retournez dans la galerie par laquelle vous êtes arrivé dans la salle des piliers (1). Introduisez la clef nouvellement acquise dans la serrure. Outre l'ouverture



de la porte juste à coté, elle ouvrira celle (dorée) qui se trouve dans la salle des piliers.

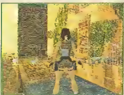
Obelisk 4

Prenez la porte dorée et ignorez le cristal de sauvegarde. Montez l'escalier, Magnums à la main. Évitez la momie et courez dans



la salle où vous aurez plus de place pour vous occuper de son cas. Dans l'alcôve située à gauche du gong, se trouve un levier qui abaissera une espèce de pont-levis dans la salle qui suit.

Obelisk 5



Franchissez le pont-levis pour gagner le pilier central au pied duquel se trouve l'œil d'Horus. Collectez les options au pied du pilier et dans l'eau. Ressortez par l'issue dans le coin sud-ouest de la salle, et glissez le long de la rampe.

Objets : l'œil d'Horus, 1 boîte de cartouches et 1 chargeur de Magnum.

Obelisk 6

Avant d'entrer dans la salle, occupez-vous des panthères.



Escaladez la succession de plates-formes contre le mur ouest. Grimpez le plus haut possible avant de rejoindre la plate-forme contre le mur opposé par une une série de sauts avec élan. Sauvegardez.

Objet : 1 grosse trousse de soins.

Obelisk 7

Sauvegardez, puis hissez-vous sur la plate-forme un peu plus au nord. Dès que vous apercevez



une momie, faites un saut en arrière pour la tirer d'un peu plus bas. Faites preuve de patience, et vous l'aurez sans subir le moindre dommage. Remontez actionner un levier abaissant une autre dalle pont-levis. Collectez les options situées sur la corniche, dos au levier. Prenez l'escalier.

Objets : 2 chargeurs de Magnum et 1 trousse de soins.

Obelisk 8

Sautez dans le trou et glissez le long de la rampe. Avant d'atteindre le sol, abattez la



panthère qui fait son apparition. Ensuite, actionnez le levier dans la première alcôve, celui-ci aura pour effet de transformer la pente douce en escalier. Remontez en collectant les bonus et sauvegardez.

Objets : 1 chargeur de Magnum et 1 boîte de cartouches.

Obelisk 9

Vous revoilà dans la salle au pilier géant. Sautez sur la plate-forme non défendue par un grillage, prenez le pont-levis et ramassez l'Ankh. Retournez sur la plate-forme d'arrivée ; et dans l'angle nord-est, vous trouverez un nouveau levier transformant en escalier la seconde rampe de la salle précédente.

Objets : 1 grosse trousse de soins et l'Ankh.



les options
rniche, dos au
aller.
argeurs de
sse de soins.

sk 8

rou et glissez
ampe. Avant
ol, abattez la



son apparition.
z le levier dans
, celui-ci aura
ansformer la
calier. Remon-
les bonus et

ur de Magnum
ouches.

sk 9

s la salle au
z sur la plate-
ndue par un
pont-levis et
Retournez sur
l'arrivée ; et
est, vous trou-
evier transfor-
r la seconde
précédente.
e trousse de



Obelisk 10

Retournez au point de la dernière sauvegarde et escaladez le nouvel escalier. Au sommet de



celui-ci, prenez de l'élan afin d'atteindre la corniche sur le mur est. Déplacez-vous latéralement vers la droite. Une fois sur les blocs dorés, agrippez-vous à ceux-ci et bondissez au pied de la rampe.

Obelisk 11

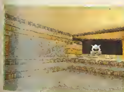
Derrière vous, une galerie couverte de fresques mène à un levier. Celui-ci transforme une autre



rampe en escalier. Au sommet de l'escalier, dégainez et tirez sur la momie, tout en faisant une série de sauts sur place.

Obelisk 12

Après vous être hissé jusque dans la salle, actionnez les deux



leviers. Celui de droite abaisse un troisième pont-levis face au pilier ; l'autre ouvre une issue dans la pièce même.

Objet : 1 petite trousse de soins.

Obelisk 13

Secret 1

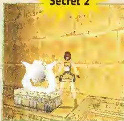


Vous revenez au sommet de la salle, caractérisée par une escalade infernale. Longez les trois piliers décorés de hiéroglyphes et tournez-vous vers la grande salle aux ponts-levis. Prenez de l'élan en vous adossant au troisième et bondissez sur le pilier central.

Objets : 1 petite trousse de soins, 1 chargeur d'Uzi.

Obelisk 14

Secret 2

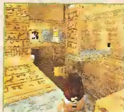


À partir du pilier central, regardez en contrebas afin de localiser un gong sur une corniche. Prenez de l'élan et sautez sur cette corniche. Veillez à avoir un maximum de vie car ce saut inflige une légère blessure à Lara. Collectez les options et descendez par l'est.

Objets : 2 chargeurs d'Uzi et 1 grosse trousse de soins.

Obelisk 15

Vous êtes, à présent, au premier niveau de la salle aux ponts-levis. Gagnez le dernier que vous avez abaissé et prenez le sceau



d'Anubis. Quittez la salle par la porte située au pied du gong.

Objet : le sceau d'Anubis.

Obelisk 16

Secret 3



Agrippez-vous à la corniche sur votre gauche en entrant.
Gagnez la plate-forme surmontée d'un pilier richement décoré.
Dans un petit couloir, vous trouverez quelques options faisant office de secret.

Objets : 1 grosse trousse de soins et 1 chargeur de Magnum.

Obelisk 17

Continuez de descendre dans le sens des aiguilles d'une montre en utilisant les corniches successives. Marquez une étape, lorsque vous en aurez l'occa-

TOMB RAIDER



sion, pour faire un carton sur les momies au fond de la salle. À partir de la plate-forme la plus basse, sautez sur celle d'en face et sauvegardez. Engagez-vous dans le petit corridor, et actionnez le levier abaissant le dernier pont-levis. Remontez en prenant l'escalier accessible entre les deux chaises.

Obelisk 18

Vous êtes de nouveau dans la salle des ponts-levis : prenez le scarabée. La porte en pierre



immergée dans cette même salle s'ouvre enfin. Offrez-vous un plongeon bien mérité.

Objet : 1 scarabée.

Obelisk 19

La porte en pierre donne sur un long couloir dans lequel il ne faudra pas traîner. Faites une reconnaissance du chemin avant de collecter les options.



Objets : 1 petite trousse de soins, 1 boîte de cartouches et 1 chargeur de Magnum.

Obelisk 20

Collectez les bonus et hissez-vous au sol, du côté opposé à la



momie de préférence. Prenez le temps de descendre et emparez-vous des options sur la corniche, au-dessus du cristal de sauvegarde.

Objets : 1 petite trousse de soins, 1 boîte de cartouches et 3 chargeurs de Magnum.

Obelisk 21

Vous longerez un couloir — avec une grille à travers laquelle on aperçoit une portion du niveau précédent. Avant d'entrer dans la salle qui suit, flinguez la



momie. Quittez la salle par l'est après avoir déniché la trousse de soins.

Objets : 1 grosse trousse de soins.

Obelisk 22

Vous êtes revenu au pied du sphinx du niveau précédent ! Dirigez-vous vers le pilier dans lequel vous insérerez l'Ankh, le scarabée, l'œil d'Horus et le sceau d'Anubis. La double porte située à l'opposé de la salle, synonyme de sortie, s'ouvrira. Auparavant, prenez la boîte de cartouches dans le sphinx.



THE SANCTUARY OF THE SCION

Sanctuary 1

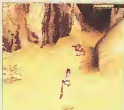
Armez-vous des Magnums et avancez légèrement dans l'escalier obscur (entre les deux piliers). Dès que vous avez aperçu un couple de momies, exécutez des saltos arrière, tout en tirant, afin de regagner la salle. Profitez de l'espace pour flinguer les deux momies, avant de collecter les munitions dans les angles de la pièce. Continuez jusqu'à atteindre la tête d'un sphinx gigantesque.

Objets : 3 chargeurs de Magnums.

Sanctuary 2

Laissez-vous glisser au sol et allumez le mutant. Attention,



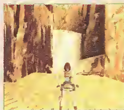


cette nouvelle espèce de monstre lance des boules de feu. Après l'avoir vaincu, faites le tour du sphinx pour collecter les options.

Objets : 2 chargeurs de Magnum.

Sanctuary 3

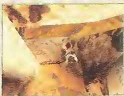
Commencez votre exploration en escaladant le rocher brillamment éclairé, au niveau de la patte avant gauche du sphinx. Progressez en direction du nord jusqu'à atteindre une fissure dans le mur.



Objets à récupérer au cours de cette séquence de voltige : 2 chargeurs de Magnum, 2 boîtes de cartouches.

Sanctuary 4

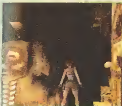
Agrippez-vous à la fissure, et continuez jusqu'à atteindre le



mur nord. Montez quelques marches, puis dirigez-vous vers le sud. Attention, ça devient périlleux !

Sanctuary 5

Actionnez le levier à portée de main droite. Il ouvre une porte située au nord-est de cette salle géante.



Sanctuary 6

Après avoir abaissé le levier, apprêtez-vous à subir une attaque aérienne d'un démon ailé. Plaquez-vous dans l'angle



des murs sud et ouest, et tirez sans relâche. Surveillez votre barre de vie pour, le cas échéant, utiliser une trousse de soins.

Sanctuary 7

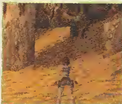
Après l'altercation avec le démon ailé, retournez près du



levier et faites un saut en diagonale vers la plate-forme plus à l'est. Après avoir collecté les munitions, bondissez sur la plate-forme encore plus à l'est. Ça paraît loin, mais rassurez-vous, ça passe. Après avoir récupéré les cartouches, redescendez prudemment.

Sanctuary 8

Placez-vous au niveau de l'épaule droite du sphinx, et escaladez



la succession de piliers jusqu'à atteindre une plate-forme dotée d'un cristal de sauvegarde (ouf !).

Sanctuary 9

Franchissez les herses et longez la corniche vers l'est, jus-



qu'à un levier actionnant l'ouverture d'une porte.

Sanctuary 10

L'ouverture de cette nouvelle porte libère un autre démon ailé. Après l'avoir vaincu, portez votre attention sur la plate-



forme située à droite du levier, légèrement en contrebas. Ensuite redescendez par le chemin grâce auquel vous êtes monté.

Objet : 1 grosse trousse de soins.

Sanctuary 11

Remontez le long du flanc droit du sphinx et entrez dans le couloir.



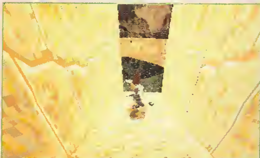
En arrivant au sommet d'une pente, tournez-vous afin d'effectuer cette glissade en arrière, tout en maintenant le bouton X enfoncé. Cela vous permettra de vous agripper au rebord de la pente et, de là, gagner une plate-forme avec des munitions. Empruntez l'escalier situé au-dessus de l'emplacement des chargeurs.

Objet : 1 chargeur de Magnum.

Sanctuary 12

Vous voici au sommet d'une nouvelle pente. Glissez et laissez-vous tomber à l'eau afin de ramasser la clef en or. Remontez par l'escalier, glissez à nouveau, puis bondissez en arrivant en bas de la pente. Ce bond doit vous permettre de vous agripper au pont en pierre, sur lequel, ensuite, vous vous hisserez. Insérez la clef en or dans le mur sud.

Objet : 1 clef en or.



Sanctuary 13

La clef ouvre une porte, dos à la serrure du mur sud. Empressez-



vous d'y entrer afin d'affronter le centaure. Vous en viendrez facilement à bout en faisant d'incessants sauts latéraux pour éviter ses boules de feu. Après avoir collecté les options, dont une Ankh, sauvegardez. Retournez dans la caverne du sphinx.

Objets : 1 Ankh et 1 petite trousse de soins.

Sanctuary 14

Placez-vous au niveau de la patte avant gauche du sphinx et escaladez à nouveau le rocher éclairé. Cette fois, dirigez-vous résolument vers le sud, puis vers l'est, et collectez les options si ce n'est déjà fait. Vous aurez droit, encore, à une succession d'acrobaties mais rassurez-vous, il y a un point de sauvegarde sur la corniche surplombant l'arrière du sphinx.

Sanctuary 15

Engagez-vous le long du corridor et tournez dans le cul-de-sac le plus sombre. Poussez le



bloc mobile puis contournez le pilier vers la zone éclairée. Hissez-vous sur le bloc pour atteindre une plate-forme menant à l'antre d'un centaure. Utilisez la même technique que précédemment, puis videz la salle de ses options.

Objets : 1 Ankh et 1 petite trousse de soins.

Sanctuary 16

Retournez au dernier point de sauvegarde et glissez le long de la pente nord pour vous retrouver sur le dos du sphinx. Un démon vous y attend. Utilisez ensuite le bloc biseauté comme



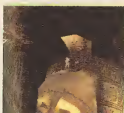


tremplin afin d'atteindre l'arrière de la tête du sphinx.

Objet : 1 grosse trousse de soins.

Sanctuary 17

La couronne du sphinx est équipée de deux niches dans lesquelles s'imbriquent les Ankhs.



Sur la niche de front, un cristal vous permettra de sauvegarder.

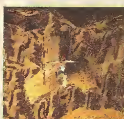
Sanctuary 18

Secret



les Uzis

Placez vous sur le côté sud de la couronne du sphinx et repérez les Uzis. Mettez-vous dans







l'alignement exact avant de prendre un peu d'élan et sautez. Ô surprise ! vous atterrirez sur une plate-forme invisible. Prenez les flingues et les munitions, et, sans tarder, bondissez vers la paroi sud en vous agrippant au rebord.

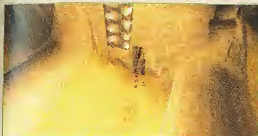
Objets : les Uzis et 2 chargeurs correspondants.

Sanctuary 19

Descendez au sol le plus vite possible pour affronter les deux démons ailés, attirés par la trouvaille du seul et unique secret de ce niveau.



TOMB RAIDER



Sanctuary 20

Dirigez-vous vers la porte entre les pattes du sphinx, et plongez.

Sanctuary 21

Ce lac souterrain recèle quelques options. Profitez-en pour sauvegarder avant d'entreprendre une reconnaissance de la galerie inondée. Celle-ci est située entre les pieds de la statue de droite, et la porte qui barre l'accès s'ouvre à l'aide du



levier à sa gauche.
Objets : 1 chargeur d'Uzi et 1 boîte de cartouches.

Sanctuary 22

Escaladez le pilier sculpté et entreprenez une série de sauts pour atteindre la corniche sur le mur est. Contournez la salle et sortez par l'issue ouest.

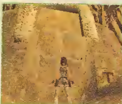
Sanctuary 23

Laissez-vous glisser le long de la rampe et allumez le démon ailé avant de sauvegarder.



Sanctuary 24

Quittez la corniche en descendant par le sud, entre les deux statues d'Anubis. Lorsque cela est possible, plongez dans l'eau et ressortez au niveau de la statue de droite ; vous y trouverez un levier actionnant



l'ouverture d'une nouvelle porte située entre les pieds de la statue de gauche. Allez-y.

Sanctuary 25

Vous remontez un long couloir en colimaçon. Collectez les munitions et, au sommet, un scarabée. En marchant sur la dalle du scarabée, la grille face à vous s'ouvre.



Objets : 2 chargeurs de Magnum et 1 scarabée.

Sanctuary 26

Après l'ouverture de la grille, n'entrez pas immédiatement dans la pièce en raison du comité d'accueil important qui vous attend. Laissez venir les mutants dans le couloir et flinguez-les en reculant. Une fois débarrassé des trois mutants, entrez dans la pièce pour vous occuper du centaure.

Sanctuary 27

Quittez la pièce en insérant le scarabée dans l'emplacement adéquat. Une grille s'ouvre, rendant accessibles deux options. Glissez le long de la rampe pour



rejoindre la salle des sarcophages où Larson vous attend pour un ultime duel. À l'ouest de la salle prenez l'escalier.

Sanctuary 28

Sur un piédestal trône un morceau de Scion...







Zoom cinéma

Il y a une vie après les jeux vidéo.

Merveilleux ! Le dernier film de Tim Burton condense, en un peu moins de deux heures, tout ce que les journalistes de Player One aiment au cinéma. Un chef-d'œuvre instantané que nous définirons, avec une joie féroce, comme l'anti-Independence Day ! Ému aux larmes, Inoshiro vous explique pourquoi...

L'histoire

Pas la peine d'être une flèche pour comprendre que *Mars Attacks !* raconte l'invasion de la Terre par une armada d'extraterrestres ultra-belliqueux. Eh oui, c'est le point de départ d'*Independence Day*, mais — à l'attention de ceux qui oseraient mettre en doute la probité de Tim Burton (qui a commencé à travailler sur son film à peu près en même temps que l'équipe d'ID4) —, c'est également le point de départ d'une kyrielle de films des années 50/60. À l'époque, les méchants envahisseurs de la planète rouge représentaient les Soviétiques. OK, la métaphore était basique, mais vu le stress du moment (la Guerre froide avec la possibilité d'un conflit nucléaire), on pardonne...

Mars Attacks ! n'est pas un remake d'un film de cette ère glorieuse. Burton s'est en fait inspiré d'une série de cartes de collection, lancée par la société Topps au début des années 60. Ces collectors racontaient, avec force illustrations criardes, la colonisation de notre planète par une horde d'aliens hideux. Certains dessins allant trop loin dans l'agressivité, Topps retira rapidement les cartes du commerce. Par la suite, elles devinrent fort logiquement des objets de collection très recherchés, statut culte. Dans les années 80, la série refit surface par le biais de comics (BD américaines)...

Le film transpose donc sur grand écran, en live et en couleurs somptueuses, l'attaque impitoyable menée par la race jusqu'alors inconnue des Martiens. Dès le générique, on est cloué sur notre siège par la vision sidérante et littéralement magnifique de l'envol d'une immense flotte de soucoupes volantes, vomies depuis les entrailles de Mars. Sur fond de musique de Danny Elfman (compositeur attitré de Burton, *Batman*, c'était lui !), ça a de la gueule ! La scène suivante, située sur Terre, ne sera pas dévoilée ici tant elle est stupéfiante et inattendue ! Le film s'attache ensuite à présenter les différents protagonistes du drame (des passages que d'aucuns ont trouvé un tantinet longuets — rassurez-vous, c'est le seul défaut du film, et encore !). On commence par la Maison Blanche, où le président (Jack Nicholson) et la First Lady (Glenn Close), sans oublier leur adorable fille (Natalie Portman, la minette de Léon), apprennent, avec stupéfaction, l'arrivée à proximité de la Terre de la flotte extra terrestre. Pour les scientifiques du gouvernement, que dirige un Pierce Brosnan (James Bond) étonnant d'humour, les aliens sont, c'est évident, pacifiques puisque techniquement évolués. Ce n'est pas l'avis de l'armée (on s'en serait douté) dont certains généraux, comme celui campé magistralement par Rod Steiger, souhaitent attaquer dare-dare ces inconnus...



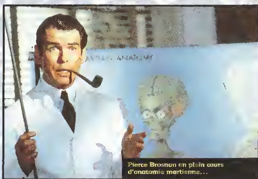
déo.

upéfiante et
che ensuite
otagonistes
ue d'aucuns
uets — ras-
out du film,
ar la Maison
k Nicholson)
lose), sans
le (Natalie
on), appren-
l'arrivée à
flotte extra-
ues du gou-
erce Brosnan
humour, les
pacifiques
evolués. Ce
ée (on s'en
, généraux,
stralement
nt attaquer

MARS ATTACKS !
Le rêve devenu réalité







Pierce Brosnan en plein cours d'anatomie martienne...

Après quelques consultations, le président penche pour la vision pacifique des événements. Et d'annoncer la bonne nouvelle à la Terre entière. Nous découvrons ensuite les autres protagonistes de cette grande date dans l'histoire de l'humanité. Sur la côte est, deux animateurs de télé complètement égocentriques (Michael J. Fox et Sarah Jessica Parker) ; à Las Vegas, un affairiste marron (Jack Nicholson, encore lui, mais maquillé comme une voiture volée), sa compagne (Annette Bening), une ancienne alcoolo reconvertie New Age, un avocat joueur (Danny De Vito), un ancien boxeur devenu vigile dans un casino (Jim Brown), le crooner Tom Jones dans son propre rôle, etc. Comme des milliards de Terriens, ces personnages très américains découvrent la retransmission en direct du premier contact (dans un désert du Nevada) entre l'ambassadeur martien et les humains. Tout baigne : malgré leur allure grotesque, les Martiens viennent en amis. Nous ne sommes plus seuls dans l'univers ! Fraternité ! Bonheur ! Expansion galactique ! Rêve ! Cinq minutes de bonheur dans l'histoire de l'humanité... que les Martiens réduisent à néant en sortant des laser-guns qu'ils utilisent pour massacrer la foule ! En un clin-d'œil, le combat (la boucherie) démontre imparablement que les Martiens sont bel et bien venus pour nous écraser. La conquête de notre planète vient de commencer. Les armées terriennes seront-elles suffisamment puissantes pour résister ? Que faire face aux monstrueuses machines de guerre des aliens ? Où se cacher ? Sommes-nous une espèce en péril ? La réponse à toutes ces questions — et à bien d'autres — le 26 février, sur vos grands écrans !



Un crétin de la Maison Blanche drague une Martienne.

Filmo de Tim Burton

Tous ces films sont à voir !

- 198 « La Grande aventure de Pee-Wee »
- 198 « Beetlejuice »
- 198 « Batman »
- 199 « Edward aux mains d'argent »
- 199 « Batman, le défi »
- 199 « L'Étrange Noël de monsieur Jack » (producteur et auteur)
- 199 « Ed Wood »
- 199 « Mars Attacks ! »

Tim Burton a également réalisé les courts-métrages « Frankenweenie », et « Vincent » et le documentaire « Conversations With Vincent », tous deux dédiés à son idole, le comédien Vincent Price (le père de « Edward aux mains d'argent). Il a aussi produit les films « Cabin Boy », « James And The Giant Peach » et « Batman Forever ».



Le Président des États-Unis est pris en otage par un martien.

Des souc

Film de sci
Attacks ! es
d'effets spe
constamme
des année
mondes, les
il bénéficie
grâce aux pl
de synthèse.
« La premiè
d'infograph
type d'anim
férent qu'on
lyser. Mais il
ce rendu in
bien fonctio
parce qu'ils é
Burton parle
avaient une
bouger. » Ne
fographie ga
sation des in
de plus en p
mal utilisés,
Burton est un
rière comme
et l'infograp
exploitée ave
de vision arti

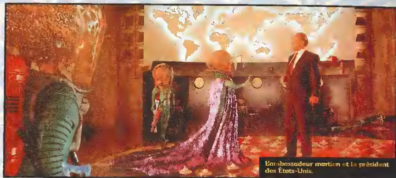


Le Présiden
...dy (Glenn



Des soucoupes volantes en 3D !

Film de science-fiction oblige, *Mars Attacks !* est truffé d'un bout à l'autre d'effets spéciaux. Et bien qu'il rende constamment hommage aux classiques des années 50, type La Guerre des mondes, les formidables trucages dont il bénéficie ont été rendus possibles grâce aux plus récents logiciels d'images de synthèse. Tim Burton nous explique : « La première fois que j'ai vu le travail d'infographie, j'ai été ébloui. Chaque type d'animation produisait un effet différent qu'on ne peut pas vraiment analyser. Mais il y avait quelque chose dans ce rendu infographique qui semblait bien fonctionner avec ces personnages parce qu'ils étaient tous identiques (Tim Burton parle, bien sûr, des Martiens) et avaient une façon bien particulière de bouger. » Ne croyez pas qu'il s'agit d'infographie galvaudée (avec la généralisation des images de synthèse, on voit de plus en plus d'effets « cheaps » ou mal utilisés, ou encore gratuits). Tim Burton est un artiste (il a débuté sa carrière comme animateur chez Disney), et l'infographie de *Mars Attacks !* est exploitée avec autant d'intelligence et de vision artistique que l'était l'animation image par image de *L'Étrange Noël de monsieur Jack*. Le résultat ? Un hybride fascinant et souvent stupéfiant de beauté, qui marie le côté chromo de la SF des années 50 avec le réalisme des effets des années 90. Comprenons-nous bien : tous les mois, les créateurs du septième art nous livrent quantité d'images fortes, parfois spectaculaires. Pourtant, cela fait des années (depuis *Jurassic Park*, en fait) que l'on n'avait vu un tel festival !


L'ambassadeur martien et le président des États-Unis.


Le Président (Jack Nicholson) et la First Lady (Glenn Close).

Humour noir, greffes et massacres

Au contraire de la platitude sinistre d'*ID4*, *Mars Attacks !* est, d'un bout à l'autre, parcouru par un humour noir et salvateur. La plupart des bons sont exterminés impitoyablement ; les Martiens se comportent parfois comme s'ils étaient les petits cousins des Gremlins, et le gouvernement américain s'en prend plein la gueule ! Encore plus surprenant, le film comporte des scènes graphiques parfois hard (notamment les effets des lasers des Martiens), que le metteur en scène désamorce grâce à cet humour précédemment cité. Étonnant, dans une superproduction de cette importance… Ce qui confirme que Tim Burton est bien un de ces trop rares cinéastes-aliens, qui arrivent à transposer leurs idées les plus démentes sans accepter les compromissions d'Hollywood…


Tim Burton, le réalisateur fou !

Tim Burton : « Je voulais faire quelque chose de drôle et évoquer ce genre de film qui a marqué mon enfance. J'ai toujours adoré le cinéma de science-fiction des années 50, avec ses Martiens au crâne énorme. Ça ne s'oublie pas ! »


Didou après une partie de Tekken ? Non, l'ambassadeur de Mars.

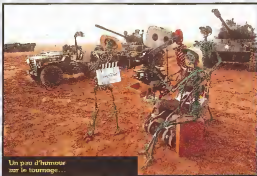

Des Terriens apeurés...

Un film de fous !

On l'a dit, Tim Burton est un VRAI artiste, un auteur authentique, qui s'implique dans chacune des étapes de ses créations. Pour preuve, le soin apporté aux costumes et, surtout, au cadre général du film, qui rappelle furieusement les banlieues chromo d'*Edward aux mains d'argent*. Le cinéaste s'explique : « Le film ne s'inscrit pas dans une époque définie. Il se passe hors du temps ; c'est quelque chose que j'aime souvent essayer de rendre. Et parce que ça n'est pas contemporain, ni complètement "époque", on a joué sur le mélange des styles. »
Bref, *Mars Attacks !* est bel et bien un film unique, un vrai joyau : le bonheur, quoi. Enfin.

Inoshiro, ému





Un peu d'humour sur le tournage...









Sur le front du grand écran

● Autre perle du mois, « Créatures féroces » marque le retour de l'équipe d'« Un Poisson nommé Wanda », l'ex-Monty Python John Cleese en tête, et — wow ! — de la sublime Jamie Lee Curtis. Hilarant d'un bout à l'autre, « Créatures féroces » s'impose comme un des films du premier semestre. À voir ! (Sortie le 19 février.)

● C'est au printemps que l'on pourra découvrir la nouvelle version de la trilogie de « La Guerre des étoiles ». La bande-annonce, qui circule déjà dans les salles, est littéralement estomaquante ! La « remasterisation » et l'utilisation des dernières techniques en matière de son, vous cloueront sur votre siège. De quoi fermer le bec aux ?+ù*8! qui ne voyaient dans cette opération qu'une vulgaire manœuvre financière. On en reparle ? Et comment !

● Ça carbure chez Digital Domain, le studio d'effets numériques fondé par James Cameron, l'homme de « Terminator » : en plus du « Titanic », de Cameron, le studio travaille actuellement sur « The Fifth Element », le prochain Luc Besson (un film de science-fiction) et prépare une série de films d'animation en 3D, style « Toy Story ».

● Toujours branché 3D, le dessinateur français Druillet travaille sur une série télé de 26 épisodes de 26 minutes, co-produite par Ellipse et France 2, et réalisée par la société Gribouille (connue pour avoir scanné Bohringer pour un « 20 000 Lieues sous les mers », mort-né). Cela devrait s'intituler « Excalibur ». On a vu le pilote et ça s'annonce très, très fort !

Mars Attack ! n'est pas le seul film à voir ce mois-ci. Pour preuve ce qui suit...

Larry Flint

de Milos Forman

Écrit par Scott Alexander et Larry Karaszewski, les scénaristes du *Ed Wood* de Tim Burton, le nouveau film de Milos Forman raconte la vie de Larry Flynt, écheteur américain du très controversé magazine de fesse *Hustler*. Prenant le contre-pied des magazines de charme beaufs friqués type *Playboy* ou *Penthouse*, Flynt (un ancien patron de boîtes érotiques) adopta dès le départ une attitude trash. Dans son magazine (fondé en 1974), Flynt — en plus de proposer les kilos de chair fraîche réglementaires — prenait un malin plaisir à attaquer à qui mieux mieux l'establishment américain : hommes politiques, bien-pensants en tout genre... Un destroy, quoi ! Théoricien du porno, Flynt s'attira (ça continue) les foudres des ligues de vertu et des extrêmistes religieux. Attaqué par un procureur, il évite la taule de justesse (grâce à des vices de procédure) mais se fait flingué par un raciste. Grièvement blessé, il sort paralysé, il se retrouve doué sur une chaise roulante... On se doute que, dès le départ, le projet de réaliser une biographie de ce perso ne pouvait germer que chez des cinéastes un tantinet « décalés ». Les scénaristes de *Ed Wood*, le producteur Oliver Stone (par ailleurs, metteur en scène de *Tueurs nés*) et Milos Forman, le réal de *Vol au-dessus d'un nid de coucou*.

Intéressant du début à la fin, *Larry Flynt* concerne avant tout les spectateurs intéressés par l'histoire américaine contemporaine. Un drame humain, interprété avec conviction par Woody Harrelson et surtout Courtney Love (la veuve de Kurt Cobain) étonnante de justesse dans le rôle de l'épouse de Flynt (on parle de l'Oscar). Sortie le 19 février.





Filmo Milos Forman

- 1963 : « L'As de pique »
- 1965 : « Les Amours d'une blonde »
- 1967 : « Au feu, les pompiers ! »
- 1971 : « Taking Off »
- 1973 : « Visions Of Eight »
- 1975 : « Vol au-dessus d'un nid de coucou »
- 1979 : « Hair »
- 1981 : « Ragtime »
- 1984 : « Amadeus »
- 1989 : « Valmont »
- 1996 : « Larry Flynt »



Filmo Woody Harrelson

- 1978 : « Harper Valley P.T.A. »
- 1986 : « Wildcats »
- 1991 : « L.A. Story »
- 1991 : « Doc Hollywood »
- 1992 : « Les blancs ne savent pas sauter »
- 1993 : « Proposition indécente »
- 1994 : « Deux cowboys à New York »
- 1994 : « Tueurs nés »
- 1994 : « I'll Do Anything »
- 1995 : « Money Train »
- 1996 : « Sunchaser »
- 1996 : « Larry Flynt »

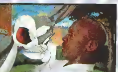
Space Jam

de Joe Pytka

Prenez Bugs Bunny et ses copains, le basketteur Michael Jordan et placez-les dans un contexte à la *Roger Rabbit*, c'est-à-dire un mélange de film « live » et de dessin animé et vous obtenez *Space Jam*, film 100 % familial dans lequel des toons s'adressent à Jordan pour vaincre une équipe de basketteurs venus d'outre-espace. Bien réalisé, mais sans surprise, *Space Jam* constitue un divertissement agréable, idéal pour sortir son petit frère, un film qu'on oublie dix minutes après le générique de fin. Sympa, brave et gentillet. Sortie le 5 février.







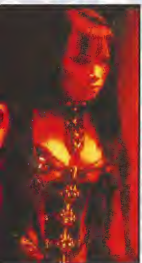


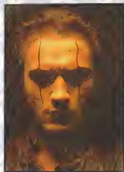


The Crow, la Cité des anges : ou Fanfan la tuerie !

Le super-héros dead imaginé par l'artiste de comics James O'Barr connaît à nouveau les joies du grand écran. Cette fois-ci, le film est dirigé par Tim Pope, un pro du clip qui a bossé avec The Cure, et c'est notre Vincent Pérez national qui se grime en Corbeau...

Flashback : sur le tournage du premier *The Crow*, Brandon Lee (fils de Bruce) est coupé en deux par une balle à blanc tirée à bout portant. Il meurt peu après, alors que toute l'industrie du ciné se demande comment une tel drame a été possible. Avec l'accord de la famille, et à l'aide d'effets numériques révolutionnaires, les producteurs terminent le film, qui remporte un énorme succès à travers la planète.





Deux ans après, un second épisode envahit les salles de ciné avec un nouvel interprète de Crow, Vincent Pérez, choisi à la surprise générale. Dès le départ, il était évident que ce nouveau film ne constituerait pas une véritable suite mais plutôt une variation autour du personnage de J. O'Barr (sorte de « passeur des morts » gothique).

Au début du film, nous découvrons un Los Angeles (la cité des anges du titre) devenu l'antichambre de l'enfer, que ravage le gang sadique de Judah Earle, un maniaque sanguinaire. Au cours d'un réglement de compte, Ashe, un innocent quidam (Vincent Pérez) et son fiston sont éliminés par le bras droit de Judah, Curve (le chanteur Iggy Pop)... Lien avec le précédent Film, Sarah, la jeune fille prise autrefois sous sa protection par le premier Crow, fait d'étranges cauchemars dans lesquels le corbeau mythique la mène vers Ashe, dont la destinée consiste à reprendre l'attirail sinistre du Crow pour venger son assassinat. Il accomplira évidemment sa mission, purgeant Los Angeles de la gangrène qui la souille et trouvant par la même occasion la sérénité...

L'atmosphère déliquescente de ce second *The Crow* rappellera furieusement (quoiqu'étant différente) celle du premier Film. Ici, tout n'est que pourriture, corruption et souffrance. Il ne manque plus qu'un ange exterminateur, évidemment le Crow (Vincent Pérez, à l'aise), dont on connaît l'inéluctabilité de la mission dès le début du Film. Un à un, tous les membres du gang sont éliminés par le héros, ce dans une ambiance mystique, rituelle et presque religieuse, laquelle a encore été accentuée par rapport au comics ou au premier film. Bien entendu, l'aspect physique est nettement moins présent (Vincent Pérez n'est pas Brandon Lee) que dans l'opus original mais peu importe. Quoique louable, cette démarche aurait cependant demandé moins d'emphase que ce qui a été fait par Tim Pope et son équipe. Reste un film intéressant, jonché de belles images, souvent poétiques, mais à qui il manque la force du premier Crow...

La note d'Ina : **









Intercview (

PLAYER ONE : *J*
pas trop brand
quand tu étai
VINCENT PÉREZ
très, très brand
comme Tintin
trucs de mômi
la BD car je
théâtre, à la lit
écrit sur le cin







Interview de Vincent Pérez

PLAYER ONE : *J'ai entendu dire que tu n'es pas trop branché BD,... C'était déjà le cas quand tu étais ado ?*

VINCENT PÉREZ : Quand j'étais jeune, j'étais très, très branché BD mais c'était des trucs comme Tintin, Astérix, Lucky Luke, des trucs de mômes. Après, j'ai abandonné la BD car je me suis intéressé au théâtre, à la littérature, à ce qui avait été écrit sur le cinéma et, petit à petit, les livres ont remplacé la BD. Ce qui m'a intéressé dans ce projet, où j'incarne un personnage de BD, c'était d'apporter le relief, la chair, la personnalité qui manquent aux personnages de bédé qui sont unidimensionnels. J'ai pû le faire car j'ai rencontré un metteur en scène avec une vision suffisamment forte pour m'aider à apporter à ce héros de BD les dimensions qui lui manquaient...

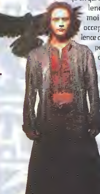
Comment définirais-tu ton personnage par rapport à celui qu'avait interprété Brandon Lee ?

Je pense que le personnage, à travers l'interprétation de Brandon Lee tenait plutôt de l'ange exterminateur. Au contraire, The Crow, tel que je le joue, est plutôt un ange guide, qui entre dans l'intimité de ses victimes pour les guider jusqu'à la mort, une sorte de compagnon de dernière route.

Est-ce qu'on peut dire que le Crow de Brandon Lee était plus physique ?

Oui. Le mien est plus romantique. Je trouve aussi qu'il est plus religieux, plus spirituel. Nous nous sommes servi de toutes les métaphores possibles. Je fais en sorte que mes victimes deviennent des êtres humains que j'aide à faire face à leurs échecs avant de mourir, c'est un peu cela l'idée. Comme dans la scène avec Iggy Pop, que j'accompagne à travers la rivière Styx pour lui raconter une dernière histoire avant qu'il meurre... Mais on trouvait déjà cette ambiance religieuse dans la BD, dans les histoires de James O'Barr. (...) Quand on fait un film, il y a toujours un petit décalage entre ce que l'on souhaite faire et le résultat, comme dans un tableau. Et ce petit décalage est la réalité du film, celle que l'on doit accepter. Parce qu'un film est une œuvre collective, surtout aux États-Unis... Il y a une sensibilité européenne dans le film car nous avons voulu donner un sens à la violence. Je n'ai pas l'habitude de faire ce genre de films et Tim Pope n'est pas quelqu'un qui aime la violence. Tim et moi n'avons accepté la violence du film que parce qu'il y avait énormément de poésie dedans ! Nous ne voulions pas tomber dans la violence gratuite. Sortie le 5 février.





Zoom Ciné vidéo

HK : La collec vidéo qui tue !

Si vous lisez *Player* régulièrement, vous êtes informé que Christophe Gans, le réalisateur du film *Crying Freeman* est aussi un journaliste, fou de cinéma, et plus particulièrement de ce qui vient du Japon et de Hong-kong. Gans prépare actuellement son prochain film, une nouvelle version du *20 000 Lieues sous les mers* de Jules Verne, dans laquelle nous découvrirons la jeunesse du capitaine Nemo. Le scénario est déjà terminé et l'équipe du film, basée à Paris, travaille actuellement sur la pré-production. Le design a été confié à Marc Caro (oui, le Caro de *La Cité des enfants perdus*) qui s'est entouré de dessinateurs comme Philippe Druillet et Olivier Vatine. Le tournage devrait débuter cet automne, dans les Antilles, et se poursuivre en Caroline du nord (USA). On en reparlera, bien sûr.
En attendant, Gans s'est lâché et a fondé *HK* une superbe revue dont le premier numéro vient de sortir, qui est évidemment dédiée au cinéma d'Extrême-Orient. Littéralement monstrueux (voir *Player One* n° 71) ce mammouth est évidemment essentiel. Donc on vous le redit : *HK* se trouve dans toutes les bonnes librairies spécialisées ciné et/ou mangas, et par abonnements.
Ne s'arrêtant pas là, Gans a lancé simultanément un label vidéo, également baptisé *HK*, qui propose des raretés en tout genre, disponibles en VOST, format d'origine respecté et copie remasterisée. Le must, donc ! On vous présente donc tout de suite la première fournée...



Crime Story

de Kirk Wong

Déjà disponible en VF, ce Jackie Chan inédit au ciné, nous raconte la terrifiante enquête d'un flic de Hong-kong (Chan) qui course un gang de faux-monnayeurs sanguinaires à Taïwan. Hyper-impressionnant (les séquences d'explosions devraient humilier les pyrotechniciens d'Hollywood), *Crime Story* contient une scène d'assaut à l'impact littéralement anthologique. À voir ! Ah oui, cette K7 est offerte à tous les braves qui s'abonneront au mag *HK*.
La note d'Ino : *** -

Le Temple de Shaolin

de Chang Hsin Yen (Chine, 1982)

Énervés de voir les cinéastes de Hong-kong monopoliser la mythologie du kung-fu, les Chinois communistes mirent en branle ce film pour rappeler que le légendaire temple de Shaolin se trouve sur leur territoire. Le scénario, basique, raconte comment de valeureux moines défirent les hordes qui menaçaient l'empereur Tang. Bien entendu, tout cela nécessita des dizaines de combats, hyper-impressionnants car réalisés sans quasiment aucun trucage. En plus d'être un spectacle formidable, *Le Temple de Shaolin*, dont le réalisme tient parfois du documentaire, permit la naissance d'une star du ciné d'arts martiaux : Jet Lee, dont le nom est vénéré par des milliers de connaisseurs, experts en kung-fu. Incontournable.
La note d'Ino : ****

Zu, Warriors From The Magic Moutain

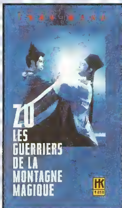
de Tsui Hark (Hong-kong, 1983)

Film révolutionnaire, *Zu* est un des rares films culte, un de ceux qui bouleversèrent les chanceux qui le découvrirent dans les rares festivals où il fut projeté. Près de quinze ans après, ce conte fantastique demeure tout aussi percutant, sorte d'hybride entre les légendes traditionnelles chinoises, le film fantastique moderne (les effets spéciaux n'ont jamais été utilisés avec une telle hystérie) et les mangas. Certes, la vidéo atténue quand même l'impact du film mais tout amoureux de cinéma se doit de découvrir ce monument, dont les excès n'ont été depuis dépassés qu'une seule fois : par le même Tsui Hark dans *The Blade*, un film de kung-fu monstrueux et sauvage tourné l'année dernière, que vous pourrez découvrir en mars au festival du film d'action de Valenciennes (on en reparle). En attendant, foncez découvrir *Zu* !
La note d'Ino : ***** !

The Killer

de John Woo (Hong-kong, 1989)

Autre film culte, *The Killer* est sans conteste le film le plus renversant de son auteur, John Woo, le cinéaste amoureux des gunfights. *The Killer* est bien plus qu'une histoire de tueurs, c'est aussi un film sur







l'amitié et la religion, choquant, émouvant, bouleversant. Une titanesque leçon de cinéma, à (re)découvrir dans de bonnes conditions grâce au boulot des gens de *HK*. Oubliez Tarantino, les gars, *The Killer* est là !

La note d'Ino : *** !**





Shogun's Shadows

de Yasuo Furuhata (Japon, 1989)

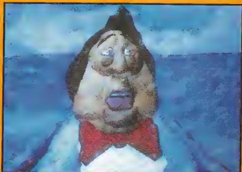
Inédit en France, *L'Ombre du shogun* est un des derniers films de chambara, le genre du film de samourais. Violent d'un bout à l'autre (ça n'arrête pas de découper), le film devrait surexciter les amoureux du Japon médiéval et des prouesses à l'arme blanche. Cela dit, on s'inquiétera quand même des méthodes employées lors des scènes de combat, où les chevaux des personnages semblent être vraiment massacrés...

Pas de note d'Ino, qui s'abstient à cause des canassons !

Les nouvelles images de synthèse à Imagina

Le plus grand salon européen des nouvelles images aura lieu à Monte-Carlo du 19 au 21 février. Comme chaque année, on pourra y découvrir les dernières nouveautés en matière d'images de synthèse, réalité virtuelle, réseaux informatiques, on en passe et des meilleures, ce avec force conférences, projections, démonstrations, etc. Entre autres réjouissances, notons la conférence du mercredi 19 après-midi (de 15 h 00 à 18 h 00) sur les « Communautés virtuelles et jeux vidéo : la 3D à la rencontre du réseau » — où interviendront Yuzo Naritomi, de Sega Japan, Greg Richardson, de 3DO Company, et Philippe Ulrich, de Cryo —, et la traditionnelle discussion sur les effets spéciaux au cinéma (le 21 de 15 h 00 à 18 h 00), avec Jan Kounen, le réalisateur du très attendu « Doberman », Stefen Fangmeier, d'ILM, qui parlera de « Twister », Valérie Delahay, de Digital Domain, sur le court-métrage de Michael Jackson... Bref, Imagina est le festival incontournable pour toute personne branchée nouvelles images !

Renseignements : (377) 93 15 93 94



Zoom BD/manga

Celia

de Patrick Yu (dessin) et Chris Lau (scénario)





Nos lecteurs vétérans se souviennent peut-être que nous vous avions présenté *Celia*, il y a à peu près deux ans, dans un papier sur les mangas de Hong-kong. À l'époque, nous nous extasions sur la joliesse, que dis-je, la beauté des illustrations de Patrick Yu. Tel est toujours notre sentiment. En 124 pages, Yu prouve qu'il compte parmi les bons dessinateurs de Hong-kong, et qu'il peut rivaliser sans problème avec nombre d'artistes français sur le terrain difficile de l'Heroic Fantasy. Et là est bien le problème, car le scénario de Chris Lau utilise toutes les ficelles du genre, sans rien y apporter de neuf. Il paraît que cela s'améliore dans les volumes suivants... Espérons !

Éditions Tonkam

La note d'Ino : **





Impossible

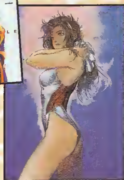
art-book d'Andy Seto

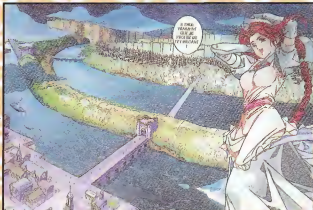


L'auteur du manga de Hong-kong le plus connu en France, *Cyber Weapon Z*, est ici à l'honneur dans un art-book où son talent éclate dans une quadrichromie rutilante. Certaines illustrations sont franchement très belles, d'autres pêchent par excès de vulgarité, absence de personnalité (l'influence japonaise est quasi omniprésente) ou par manque d'assurance de l'artiste. Il n'empêche, ce bouquin est quand même d'excellente tenue, et il ne peut que conforter notre envie d'en savoir plus sur les artistes de Hong-kong et, plus particulièrement, Andy Seto. Vous allez voir : les Chinois vont bientôt battre les Japonais !

Éditions Tonkam

La note d'Ino : ***







La Théorie des dominos



de Beb Deum

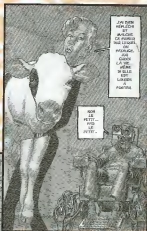
Le dessinateur français Beb Deum (né en 1960) a réalisé cet album de 208 pages pour les Japonais (éditions Kodansha), suivant ainsi les traces de Baru, Edith et, bientôt, de Beltran. Très glauque, *La Théorie des dominos* s'intéresse à un univers proche de celui d'Orwell (nombreuses références au Big Brother de *1984*), où une aristocratie de bureaucrates techno abrutit la population à coup de distractions débiles et de réalité virtuelle. Malheureusement pour les despotes, l'arrivée d'un étranger, que personne n'avait prévue, va plonger cette belle mécanique totalitaire dans l'anarchie… Les fans de science-fiction à la française seront ravis puisque Beb Deum fait preuve d'autant d'exubérance graphique que dans ses autres albums de science-fiction. Un livre que l'on conseille donc vivement, et plus particulièrement aux fans purs et durs de mangas, dont certains feraient bien de se rendre compte qu'il existe aussi de bons auteurs en France !

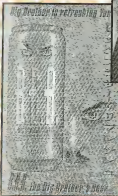
Édition Casterman

La note d'Ino : ***









Amer béton (3) Asatte Dance (4)

respectivement de Taiyo Matsumoto et Naoki Yamamoto

On profite de la sortie des derniers volumes de ces séries pour vous rappeler qu'ils méritent l'attention de nombre d'entre vous : à savoir les plus grands, ou plutôt tous ceux que concernent déjà les problèmes de l'adolescence (pour en savoir plus sur l'âge bête, écrire à Elwood, qui n'en est jamais sorti, ho, ho, ho !).

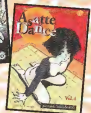
Amer béton s'impose facilement comme un des meilleurs mangas disponibles sur le marché puisqu'il dépeint, avec une vraie poésie graphique, les aventures désespérées de deux gamins des rues de Tokyo.

Plus calme, plus « normal » si l'on ose dire, *Asatte Dance* nous fait entrer dans l'intimité d'un groupe de jeunes Japonais, dont on découvre les galères en tout genre (boulot, cul, etc.). Souvent drôle, parfois prise de tête, *Asatte Dance* constitue quand même une excellente étude des mœurs des jeunes Japs. Un document, quoi…

Éditions Tonkam

La note d'Ino : ***





Humour libre

Les éditions belges Dupuis, qui représentent je ne sais plus combien de millions d'albums vendus par an, sont d'abord connues pour leurs bouquins familiaux type *Le Petit Spirou*, *Les Tuniques Bleues* ou l'excellent *Soda*. Désireux d'atteindre un public adulte, l'éditeur belge a créé au début des années 90 la collection *Aire Libre*, qui a accueilli des auteurs aussi divers que *Conrad* et *Lax*. Cette jolie famille vient d'être complétée par *Humour libre*, qui est bien sûr une collec de livres rigolos destinés aux gens qui aiment rire. À l'origine du projet ? Le jovial Laurent Duvault, un jeune et joyeux pro de la bédé, qui a rassemblé autour de lui nombre d'auteurs, désireux de se relâcher les zygomatiques. Des cinq bouquins déjà parus, on oubliera rapidement *Les Gosses*, gags (?) sur les enfants dessinés par un copieur de Wolinski (vaut mieux relire *Le Gros dégueulasse*) et prépubliés dans la revue *Femme Actuelle* (?!). De même, le recueil consacré à l'humoriste US Gary Larson ne fera rire que les gens qui aiment rire pour un oui ou pour non, les imbéciles heureux, quoi. En revanche, les trois autres livres de la collec sont du tonnerre de Dieu, le genre à se faire plier de rire un type qui va être fusillé dans cinq minutes (le peloton y compris). De quoi s'agit-il ? Tout simplement des derniers délires en date de Yann, le scénariste fou des *Innommables*. Dans la série des *Sales petits contes*, Yann s'amuse comme un détraqué à corrompre les classiques d'Andersen (genre le vilain petit canard). Il est aidé en cela par un gang de dessinateurs que l'on imagine hilares, Messieurs Bodart, Boucq, Clarke, Gabrion, Juillard, Robin et Miss Wendling. C'est hyper-méchant, tordu à souhait et donc hautement salutaire ! Quant aux aventures de *Lolo et Sucette* (deux albums), qu'illustre brillamment Hardy, elles s'intéressent aux aventures hautes en couleur et fortes en odeurs de deux tapineuses. C'est souvent drôle, généralement bien vu, parfois limite mais toujours ultra-efficace !



Les notes d'Ino :
Les Gosses : *
Gary Larson : *
Sales petits contes : ****
Lolo et Sucette : ****



Système de notation

**** : fabuleux, digne de Tezuka, Hergé ou Kirby
*** : très bon
: bon
: moyen
: beurk !
: du Morandini dessiné, à fuir !



« Sales petits contes »



Échangez, achetez, vendez... tout est possible grâce aux petites annonces de PO.

Petites annonces

Remplissez et renvoyez le bon ci-dessous, en priant qu'un joueur-sœur vous réponde...

Vends

PLAYSTATION

Jeux : D. Derby : 130 F, MK 3 : 90 F, B.A. Toshinden : 100 F, Tekken : 150 F, Doom : 150 F, Addidas PS : 190 F.
Tél. : 01-39-18-12-32 (Cedric).

Jeux : Tekken 1 : 200 F, Need For Speed : 250 F ; ou les deux pour 350 F. Tekken 2 : 250 F, ou les trois pour 500 F.
Tel : 03-23-58-51-63 (Stephane).

Jeux : Magic Carpet, Bust-A-Move, WWF, WipEout : 150 F pièce.
Accessoires : manette turbo : 50 F, Kileak Sap : 100 F, volant Nad Catz : 300 F.
Tel. : 01-47-54-96-08 (Robin ou Marc).

Jeux : Warhawk, Toshinden, Kileak The Blood, Formula One, Agile Warrior : 250 F pièce, ou le tout : 1 100 F.
Tel : 01-39-15-35-48 (Marceau).

PlayStation + 1 paddle + 1 Memory Card + 1 CD de démo + jeux (DBZ, Rayman, Tekken 1, Doom, Destruction Derby 1) : 1 800 F le tout.
Tel. : 03-81-97-61-34 (Julien).

Jeux : WipEout + Addidas Power Soccer : 200 F.
Tél. : 01-46-42-78-69 (Toni).

Jeux : Total NBA 96 + Lone Soldier : 200 F.
Échange contre Tobal N° 1, Actua Soccer ou International Superstar Soccer Deluxe.
Tel. : 03-84-20-51-30 (Samuel).

Jeux : Tekken + Fifa + Lilicom + Ridge Racer : 100 F pièce ou 500 F le tout.
Tél. : 01-64-11-99-75 (Jonathan).

SUPER NINTENDO

Super Nintendo + 2 manettes + 1 adaptateur + 7 jeux (DBZ 3, Killer Instinct...) + Super Game Boy + Game Boy + 2 jeux. Prix à débattre.
Tél. : 02-96-85-15-03 (Jonathan).

Super Nintendo + 7 jeux + Game Boy avec 4 jeux + Super Game Boy + 1 fusil Nintendo Scope : le tout pour 1 200 F.
Tel. : 01-69-06-40-37 (Frederic).

Super Nintendo + 3 paddles + 1 adaptateur universel + 13 jeux dont Batman Forever, DBZ 3, Megaman X, Bomberman : 1 400 F.
Tél. : 03-82-58-99-33 (Mohamed).

Jeu F-Zero : 100 F.
Tél : 03-20-92-20-32 (Thomas).

Super Nintendo + 2 manettes dont 1 Turbo + 5 jeux : FIFA 96, F-Zero, NBA Jam, NBA Jam T.E, Shaq-Fu : 900 F.
Tel : 05-65-78-41-12 (Bouba).

Jeux : Mario Kart, Smash Tennis, Unirally, Zelda : 200 F pièce.
F-Zero, Busts, Virtual Soccer : 150 F pièce.
Mario All Stars, Mario World : 100 F pièce.
Tél : 01-64-28-21-73 (Cedric).

Jeux : Doom, Bob, Earth Bound, Sim City, SSF 2... de 100 à 200 F pièce, ou échange contre jeux Saturn (Theme Park, SF Alpha 2, Myst, Virtua Cop 2) + souris + gun.
Tel. : 01-39-85-76-18 (Magalie).

Super Nintendo + 2 manettes + adaptateur + jeux étrangers + Super Game Boy + DBZ version japonaise : 550 F.
Tel. : 04-93-89-71-57 (Camille).

Super Nintendo + 1 paddle + 3 jeux : Astérix, Aladdin et Mario All Stars : 500 F.
Tél. : 01-39-14-70-27 (Marc).

Super Nintendo + 2 manettes + 17 jeux (FIFA 96, Killer Instinct, Secret of Mana, Illusion of Time...) : 2 000 F à débattre ; ou chaque jeu 100 F.
Tél. : 01-48-84-25-83 (Remi).

Super Nintendo + 2 paddles + 11 jeux : 1 500 F.
Tel : 01-48-39-11-26 (Oussinou).

Super Nintendo + 2 manettes + 13 jeux : 1 500 F le tout.
Jeux : Mortal Kombat : 200 F, Final Fight et Michael Jordan : 150 F.
Tel. : 05-90-31-25-04 (Michael).

Super Nintendo + 2 paddles + Super Metroid + Secret of Evermore + Super Bomberman 3 + adaptateur + Street Fighter II + Super Mario : 1 800 F le tout ; ou 200 F pièce.
Tel : 01-42-28-85-40 (Vivien).

Super Nintendo + 2 paddles + souris + 6 jeux : Mario All Stars, Mario Paint, Mario Kart, Super Pinball, Stunt Race, Astérix et Obélix : 1 000 F.
Tél. : 04-75-32-33-15 (Anthony).

Jeux : Tiny Toons Adventures : 120 F, Mortal Kombat 1 : 100 F, Paper Boy 2 : 120 F, Super Soccer : 100 F.
Tél : 05-61-73-33-48 (Cedric).

Super Nintendo + Tiny Toons + Pinocchio + Earthworms Jim 2 : 1 500 F.
Tél : 03-86-70-13-07 (Ludovic).

NEO GEO

Neo Geo CD + 10 jeux + 2 joysticks : 1 900 F.
Tel. : 01-49-78-72-13 (Laurent).

SATURN

Saturn + 2 manettes + Virtua Fighter + Daytona 2 + Command & Conquer : 2 000 F.
Tel. : 02-43-47-11-76 (Benoit).

Jeux : Daytona USA + NFL QB 96 + Sim City 2000 + Virtua Fighter 2 : prix très intéressant.
Tel : 04-70-59-33-44 (Cyrille).

Saturn + 3 manettes + Daytona + Sega Rally + Alien Trilogy + World Wide Soccer 97 + Virtua Cop (avec gun) + 3 CD de démo : 2 600 F.
Tél : 04-92-66-20-29 (Julien).

Saturn + 2 manettes + 12 jeux (Night, X Men, VF 2, Virtual On...) : 3 600 F.
Tél. : 02-48-65-79-57 (Gianni).

Saturn + jeux : Sega Rally, Exhumed, Myst, Nights, FIFA 96, WipEout, Daytona, Panzer Dragoon, Mystaria, La Horde...
Tél : 01-46-22-66-26 (Guillaume).

Saturn 50/60 HZ + 2 paddles + pistolet + 9 jeux (Virtua Cop, X Men, VF 2, Sega Rally, Nights, Worms...) : 2 990 F.
Tél. : 05-45-67-42-29 (Yohan).

Saturn + 2 paddles + 1 jeu + 1 CD démo : 1 200 F.
Tél : 01-47-80-39-52 (Yohan).

Jeux : Tomb Raider : 240 F, Virtua Fighter II : 220 F.
Tél : 01-64-26-08-12 (Claude).

MEGADRIVE

Megadrive + 3 manettes + 2 jeux (Astérix et Sonic) : 600 F à débattre.
Tél : 01-40-95-93-60 (Valerie ou Frederic), après 18 h 30 ou répondeur.

Megadrive + 11 jeux + 2 manettes avec emballage et notice : 1 000 F à débattre.
Tel : 04-73-62-95-75 (Clément).

Megadrive II + 5 manettes + 10 jeux : 2 000 F à débattre.
Tel : 02-33-27-97-37 (Damien).

Megadrive + 5 jeux dont Mr Nutz, Sonic et Knuccles + 2 manettes dont 1 Turbo 6.
Tél. : 02-40-80-30-46 (Olmitri).

Jeux : FIFA 96, NBA 96 : 170 F, General Chaos : 100 F, Micro Machines 2 : 150 F ; ou le tout 500 F.
Tél. : 04-78-67-19-95 (Gregory).

Megadrive + 2 manettes + 14 jeux (Fifa 96, Soleil, Pete Sampras, Flashback...) : 1 300 F à débattre.
Tél : 01-48-96-19-49 (Marco ou Ludo).

Megadrive + 2 manettes + 8 jeux (SF 2, MK 2, X-Men, Sonic 1 et 2) : 700 F.
Tel : 01-43-80-42-40 (Julien).

Megadrive + 32 X + 2 paddles + 13 jeux (Fifa 96, Doom, V. Racing de Luxe, Lethal Enforcer...) + pistolet : 1 100 F.
Tél. : 04-66-46-11-82 (Jerome).

MASTER SYSTEM

Jeux : T2, Golden Axe, Altered Beast et d'autres : entre 50 et 90 F pièce.
Tél : 02-97-47-13-54 (Nicolas).

Master System II + Sonic + Asterix + Alex Kid : 120 F le tout.
Tel. : 03-28-49-61-23 (Gildas), après 17 h.

NES

NES + 2 manettes + 5 jeux + pistolet + 1 manette auto : 750 F le tout.
Tel : 04-72-39-28-98 (Yannick), après 18 h.

GAME BOY

Game Boy transparent très peu servi + 3 jeux (Zelda, Mario Land 2, Donkey Kong Land) : le tout 400 F.
Tél : 02-97-32-66-27 (Bruno).

Jeux : WWF 2, Wario Blast, Tiny Toon, Adventure Island 2, Gargoyles Quest : 350 F le tout.
Tel. : 03-21-72-47-12 (Frederic).

Echange

Super Nintendo + MK II contre jeux PlayStation (3 minimum) : Doom, Crash Bandicool, Tomb Raider, Chevaliers de Baphomet, avec boîte et notice.
Tél. : 03-20-59-31-89 (Sylvain).

Echange ou vends : Doom sur SNES contre SF Alpha 2 sur SNES, ou Mr Nutz contre l'Empire contre-attaque.
Tel. : 01-39-78-32-52 (Mathieu).

Échange FIFA 96 + Street Fighter The Movie contre Alien Trilogy sur Saturn.
Tél : 03-21-33-77-93 (Yohan).

Échange MD 2 + 7 jeux (Mega Games, Soleil, FIFA 94, Pete Sampras, Thunder Force 3...) contre PlayStation + 1 manette + 1 ou 2 jeux.
Tél. : 03-21-93-61-58 (Gauthier), après 19 H.

Echange Resident Evil contre Fade To Black.
Tél : 02-96-45-20-07 (Julien).

Échange Megadrive + 2 manettes + 8 jeux contre PlayStation + 2 jeux + 1 manette.
Tél. : 03-22-78-00-65 (Sebastien).

Échange jeux PSX : Krazy Yvan, Kileak The Blood, Time Commando, Magic Carpet, Worms, Assault Rigs, DBZ Battle 22-27, Discworld. Faire proposition.
Tél : 03-20-89-97-56 (Sacha).

Jeux PlayStation : Actua Soccer, Rayman, NBA In The Zone, Time Commando, WipEout 2097, Wing Commander. Vente possible.
Tél : 03-23-36-38-38 (Julien).

Achète

PlayStation + 1 jeu : 1 000 F.
Tél : 04-90-50-57-59 (Morgan).

DBZ 2, destruction Derby 2, Crash Bandicool : 250 F pièce. Tel : 03-23-58-51-63 (Stephane).

RPG sur Megadrive + jeux SNES USA : Final Fantasy 2 + Breath Of Fire 1 + Chronotrigger + Lufia 1.
Tél. : 02-96-66-07-84 (Carole).

PETITE ANNONCE GRATUITE

BON À DÉCOUPER ET RETOURNER À :
PLAYER ONE, P.A., 19 rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne Cedex
ou par minitel 3615 Player One, Rubrique PA avec votre pseudo (2,23 F/mn)

Rubrique : Vente ☐ Achat ☐ Échange ☐ Divers ☐
Nom : .... Prénom : .... Âge : ...... Tél : ....

A trop admirer le mouvement vous n'allez rien voir arriver.



Sony Game Line: 08 36 68 22 02*

L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.









NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES